CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Mars 97
N° 103

Background Casus

Magie, démons et dragon

Nouveauté, relookage et résurrection

- **Imago**
- **Ars Magica**
- **Chivalry & Sorcery**

Star Wars
Jouez l'épisode manquant

Jeu de rôle dans la presse : il y a aussi de bons articles. Casus les a découpés pour vous !

M 3168 - 103 - 32,00 F
230 FB - 8,50 FS - 5.25 $ can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L

12e SALON DES JEUX

DU 5 AU 13 AVRIL 1997

PARIS-PORTE DE VERSAILLES

Dans le cadre du 18ème Salon de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 90

STAR FOUR

MELKI 96

Édito

Ah, le grand écran *Star Wars* de ce numéro ! Ce n'est pas juste un gros scénario, non, non. Par Philippe Rat inspiré écrit il a été, et nappé de la crème des dessins de Fred – Star Wars la BD – Blanchard, le tout sur une histoire qui sent bon le souffle de la trilogie... Hmm !

A ne pas confondre avec un souffle d'un autre genre, celui du... vent qui règne en maître sur le plateau des Cendres : lieu peu fréquenté qui a su garder ses charmes secrets à l'abri des aventuriers avides et sans scrupules, ce qui n'est pas le cas de vos personnages, j'en suis certain. Allez-y de ma part, vous serez bien reçu (OK, la couv vend un peu la mèche, mais ce n'est pas de savoir ce qui vous attend qui supprime le danger...).

Côté coulisse, on vous embête encore un peu avec des histoires de presse et de jeu de rôle, mais promis après on se calme. Même si pour vous ce n'est pas utile, nombreux sont ceux qui auront l'usage des coupures proposées ici, difficiles à se procurer autrement. Et vous noterez que si les titres des articles restent ambigus, les conclusions sont positives, ce qui nous change un peu... Et tout cela n'est pas stérile, puisque l'article du numéro 101 a permis à son auteur, le Lt Matelly, de s'exprimer dans le même sens dans *le Parisien*, dont l'audience est un peu plus large que celle de *Casus*.

Didier Guiserix

Spécial cartes à collectionner

• Nos abonnés (ou ceux qui achètent Casus en boutiques de jeux) ont découvert depuis le n° 101 un petit encart au milieu du magazine contenant des listes de cartes et les cotes de Magic. Dans ce numéro : cote de Visions, mais aussi les réponses aux questions fréquentes et errata. Plus des listes Star Wars, Doomtrooper et Dreamlands.

• **Le mois prochain (le 9 avril), vous trouverez en kiosque** un hors-série Casus Belli spécial cartes à collectionner, **consacré aux jeux en français, et bien évidemment à la 5e édition de Magic.**



© Photo France 2. Robert Picard

Notre culte à nous !

Ça n'a rien à voir mais on vous le signale parce qu'à la rédaction on adore ça ! Alors avant que tout le monde en soit fou, comme pour X-Files, les Simpson ou Hélène et les garçons, découvrez la très fascinante émission : Les films qui sortent le lendemain dans les salles de cinéma. C'est sur France 2 le mardi, vers 22 h20, et Nathalie Levy Lang interprète le rôle de Jacqueline Chadek, speakerine hallucinée, au sourire à la Wallace et Gromit, présentant avec un commentaire décalé les bandes-annonces de films.



En kiosque à la mi-mars

• Wirkim est un petit magazine (88 pages, format A5, 15 F) réalisé par Hicham et Goby, et disponible à la fois en kiosque et en boutique de jeux (distribution Oriflam). Après une BD humoristique sur les gobelins, vous trouverez quelques pages « Guide du monde » qui pourraient bien servir aux rôlistes.

Stratego à quatre !

Petit coup de cœur pour vous signaler la parution d'une version à quatre joueurs de ce petit jeu simple de stratégie et de bluff, premier pas vers les jeux de simulation.



Les Crapougnats





Sommaire

103

Critiques

Magazine & aides de jeu

Scénarios de jeu de rôle



Holbrack

Nos rubriques habituelles

Et toujours...

Couverture : Benoît Springler.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 79 & 95.*

Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

*Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 20.*

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine. Encart spécial cartes reservé aux abonnés encarté page 50



L'actualité des jeux

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve p. 76-77.

Les dates de sortie des jeux ont un point commun avec les feux follets et les mirages : plus on s'en approche, plus elles s'éloignent. C'est normal et habituellement prévu, mais certains éditeurs poussent le vice très loin. Mais pas de panique ! Tout finit toujours par sortir... un jour !



EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Descartes Éditeur

- **Shadowrun** : *Les chiens de guerre* est paru, voir les Coups d'œil.
- **Star Wars** : Normalement, *Les étoiles jumelles de Kira* est là ou arrive très bientôt. Au menu de ce supplément « Nouvelle République », la description d'un système solaire bourré de contrebandiers, et sept mini scénarios.
- **Earthdawn** : *Les brumes de la trahison*, un scénario contenant des elfes et calculé pour des personnages débutants, devrait arriver ce mois-ci.
- **Warhammer** : *L'agonie de la lumière* est la traduction de *The Dying of the Light*, publié l'année dernière par Hogshead Publishing. Cette campagne pour personnages expérimentés se déroule entre Marienburg et les Wastelands. Au menu, des collectionneurs qui s'étripent autour d'un livre rare, un joueur de flûte démoniaque, une éclipse...
- **Warzone** : Les numéros 4 et 5 des *Chroniques de Warzone* sont là, avec toujours des scénarios et des aides de jeu.

Games Workshop

- **Warhammer – Batailles fantastiques** : *Les Hommes-Lézards* et *Warhammer : Magie* sont arrivés juste à temps pour que Croc vous dise ce qu'il en pense dans le Portrait de famille de la p. 80.

Halloween Concept

- **Shaan** : *Le livre des Schèmes* a droit à un Coup d'œil. L'écran de Shaan, accompagné d'un livret avec deux scénarios, devrait être là.
- **Polaris** : Une grande carte en couleur du monde de Polaris, avec ses fonds sous-marins et ses alliances politiques, devrait être là, présentée dans un joli tube. L'écran, quant à lui, sort en même temps que celui de Shaan. Il est accompagné d'un livret de 24 pages contenant un scénario.

Hexagonal

- **Mage – L'Ascension** : Début du compte à rebours pour *La toile numérique*, le supplément consacré aux « univers virtuels » de Mage (courant février). Au menu, un gigantesque Réseau cyberpunk technomagique et les règles pour le faire fonctionner, deux bons scénarios et surtout la description d'un « bar virtuel » peuplé d'habitués improbables et plus ou moins fréquentables. Un conseil : faites attention au nain, il mord.
- **Vampire – L'Âge des Ténèbres** : L'écran est là, avec quatre volets, des dessins de Bolton, des tables réorganisées par rapport à la v.o. et un bloc de feuilles de personnages. Ça ne changera pas la face du monde, mais c'est toujours sympa, un bel écran !
- **JRTM** : *Valar et Maiar* est là, voir les Coups d'œil.

Ludis

- **Inferno** : Normalement, le jeu est (enfin) arrivé. Il était temps !
- **Monde des Ténèbres : France**, malgré un petit retard, est là.
- **Dossiers X**, la traduction de *Conspiracy X*, arrive fin-mars-si-tout-va-bien. On va pouvoir enfin jouer des agents gouvernementaux dans l'optique « Aux frontières du réel », avec un univers solide et (relativement) original.

MultiSim

- **Rêve de Dragon** : *L'Unirêve* est examiné à la loupe p. 21.
- **Nephilim** : *L'arcane IV, l'Empereur*, arrive d'un moment à l'autre. Écrit par le très surmené Tristan Lhomme, ce petit livret est plein de Nephilim manipulateurs qui ont décidé qu'ils étaient les maîtres du monde, un domaine où la concurrence est particulièrement rude.
- **Guildes** : *Le loom* est présenté dans les Coups d'œil. *La campagne du Nouveau Monde* est une boîte contenant... une campagne, bravo ! C'est le premier volet d'une suite d'aventures beaucoup plus longues, qui changeront de fond en comble l'univers de Guildes. C'est dense, ambitieux, et ça sort fin mars. Quant à *Terra Incognita*, le prozine consacré à Guildes, le premier numéro devrait déjà être en boutique.
- **Imago** : Le premier jeu de la série *Nexus* devrait être là. Il est longuement présenté p. 18-19.
- SUR LE FEU : **Dark Earth**. Et un nouveau jeu, un ! *Dark Earth* est un jeu post-apo, dont la sortie est couplée à celle d'un jeu vidéo. Ça se passe en 2400, et l'humanité est passée du statut d'espèce dominante à de petites communautés réfugiées dans les coins les moins infréquentables d'une terre dévastée. On en parle plus longuement dans notre prochain numéro, promis !

Oriflam

- **Cyberpunk** : *Home of the Brave* est là, voir les Coups d'œil.
- **RuneQuest** : Normalement, *Trolls* est là. 170 pages, couverture

Monghol & Ghota









rigide, plus une carte en couleur, et des montagnes d'infos sur les trolls de Glorantha, leurs armes en plomb, leur aversion pour la lumière et leur haine du Chaos… L'essentiel du *Troll Pak* et du *Troll Gods* s'y trouve, moins le scénario du *Troll Pak* (qui n'était pas terrible, de toute façon). Et bien sûr, Oriflam a gardé le fameux menu de l'auberge troll !

• **Hawkmoon** : Un recueil de scénarios est attendu pour le mois de mars.

Sans Peur et Sans Reproche

• **Atlantys**. Finalement, le nouveau jeu de SPSR ne sera pas en boutique avant la deuxième quinzaine de mars, voire le début du mois d'avril. A part ça, pas de changement par rapport au mois dernier. C'est toujours du post-apo mystique, avec avènement de l'ère du Verseau, retour de l'Atlantide, sagesse antique et millénaire… Normal que ça mette du temps à mûrir. La méditation, ça se travaille !

• SUR LE FEU : **Némésis** est le nom d'une nouvelle gamme, qui proposera des « petits » univers prêts-à-jouer. Trois livrets (le monde, les règles et un scénario) regroupés dans une pochette-écran, et un premier titre prévu pour avril. Ce sera un jeu d'heroic fantasy « à la Conan », avec des empires en décomposition, des batailles sanglantes, des magiciens cruels, des hordes barbares et des filles nues.

• **Soirée enquête** : La prochaine soirée enquête s'appellera *Les salauds se cachent pour mourir*, mais elle ne sortira pas ce mois-ci…

Siroz Productions

• **Gurps** : *Gurps Vampire* est enfin là ! Finalement, il n'y a rien à ajouter à notre critique du n° 101, sauf qu'il est imprimé sur un très beau papier glacé, qui en fait sans doute le supplément le plus lourd jamais publié, idéal pour assommer les joueurs récalcitrants, vers 3 heures du matin, quand il ne reste plus de café et qu'ils persistent à dire des bêtises… *Gurps Psionics* devrait arriver d'ici mi-mars.



TSR

• **AD&D** : Allô ? Qui ? Quoi ? Et surtout, quand ? Mystère !

LA LIBRAIRIE LUDIQUE

Chaosium

• **Call of Cthulhu** : *The Xothic Cycle* est un recueil de nouvelles de Lin Carter, l'un des disciples de Lovecraft les moins connus en France (normalement d'un jour à l'autre).

Khom Heïdon

• **Polaris** : *Les foudres de l'abîme*, de Philippe Tessier, a pris du retard et ne sera là que courant mars. Il permettra sans doute de mieux cerner l'univers que ne le fait, par exemple, le scénario de ce numéro…

• **Shaan** : *Lumière du matin* termine la trilogie de Bernard Rastoin. Il est également prévu pour mars.

Fleuve noir

• **Battletech** : *Par la dague et par l'épée* est un bon petit roman, davantage centré sur les intrigues des grandes maisons nobles que sur les bastons monstrueuses entre robots de combat. C'est un changement agréable…

Mnémos

• **Imago** : *Chaos⁵* est un recueil de nouvelles situées dans l'univers d'Imago, qui aidera certainement à mieux cerner le jeu, qui est critiqué p. 18-19 (en mars).

• **Nephilim** : *La part du diable* est le troisième et dernier épisode de la trilogie du *Chant de la terre*, d'Isabelle et David Collet. Au menu, Selenim et centrales nucléaires… Il devrait arriver courant mars.

MADE IN AILLEURS

Atlas Games

• **Over the Edge** : *Over the Edge 2* ne devrait plus tarder (en mars). Pour l'instant, on n'en sait pas plus.

Archon Games

• ILS TRAÎNENT ! : On est toujours sans nouvelles de **Noir**, qui commence à se faire franchement désirer. ▷

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Livraison Colissimo sous 48h : 35 F

Franco de port en métropole à partir de 450 F

Paiement par Carte Bleue, chèques ou mandats



Tel. 05 61 23 73 88

14 /16 rue Maurice Fonvieille, Passage St Jérome, 31000 TOULOUSE

Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

JEUX DE RÔLES

AD & D	
Forgotten Realms	
Elminster's ecol. appendix I	54,00
Elminster's ecol. appendix II	54,00
Elminster's Ecologies	145,00
Ruins of Zhentil keep	145,00
Spellbound	145,00
PG2 Player's guide to F.R.	92,00
The North	145,00
LC3 Nightwatch living city	49,00
Volo's guide to the north	55,00
Volo's guide to sword coast	55,00
Volo's guide to Cormyr	75,00
Volo's guide to the Dalelands	85,00
Ruins of undermountain II	145,00
The lost level	45,00
Maddgoth's castle	45,00
Book of lairs	75,00
FR15 Gold & glory	75,00
Pirates of the fallen star	82,00
FMA1 Fires of Zatal	59,00
FMA2 Endless Armies	42,00
The Seven Sisters	90,00
The Moonsea	72,00
Giantcraft	90,00
FROA1 Ninja wars	70,00
OA6 Ronin Challenge	65,00
OA7 Test of the Samurai	59,00
FRA1 Storm riders	59,00
FMQ1 City of gold	65,00
FRQ2 Hordes of dragonspear	49,00
Vilhon reach	90,00
Heroes' lorebook	109,00
The return of Randal Morn	39,00
Ravenloft	
Castle Forlorn	109,00
Masque of the red death	145,00
The nightmare lands	109,00
Bleak house	145,00
Requiem : the grim harvest	109,00
MC Ravenloft #1 , 2, ou 3	99,00
RR1 Darklords accessory	62,00
RR2 Book of crypts	79,00
RR4 Islands of terror	60,00
RR5 Guide to ghosts	60,00
RR7 Guide to werebeast	75,00
Guide The Created	75,00
Guide to ancient dead	75,00
Guide to fiends	75,00
Guide to Vistani	75,00
Night of the walking dead	40,00
RQ2 Thoughts of darkness	55,00
RQ3 From the shadows	69,00
RM1 Roots of evil	62,00
RM2 The created	40,00
RM3 Web of illusions	55,00
RM5 Dark of the moon	55,00
The Awakening	55,00
Hour of the knife	55,00
Howls in the night	40,00
When the black roses bloom	55,00
Circle of darkness	55,00
A light in the Belfry CD	89,00
Chilling tales	55,00
The evil eye	55,00
The gothic earth accessory	55,00
Neither man nor beast	55,00
Forged of darkness	75,00
Children of the night	89,00
Death unchained	72,00
Death ascendant	72,00
A guide to Transylvania	72,00
AFTER WARS	115,00
AGE OF RUIN	135,00
ALBEDO	140,00
ALMA MATER	79,00
AMBRE	236,55
Chevalier d'ombre	236,55
ANIMONDE	147,90
L'arc en ciel des ténèbres	96,90
Larmes de Jalousie	96,90
ARIA	210,00
ARS MAGICA	236,55
ARS MAGICA (4th Ed.)	189,00
Tales of the dark ages	70,00
The sorcerer's slave	55,00
Trial by fire	60,00
Festival of the damned	75,00
South of the sun	105,00
Mythic europe...	125,00
Tribunal of Hermes : Iberia	80,00
Tribunal of Hermes : Rome	80,00
Deadly legacy	84,00
The pact of Pasaquine	90,00
Black death	82,00
Mythic places	70,00
Medieval bestiary	95,00
More mythic places	70,00
Pax dei	115,00
Faeries	109,00
Houses of Hermes	109,00
Lion of the north	105,00
The medieval handbook	140,00
ATTACK OF THE HUMANS	109,00
BATTLELORDS OF THE 23RD	165,00
BERLIN XVIII	208,05
Ecran	94,05
Marksmen 12.35	144,00
Berliner Nacht	119,70
Berlin Confidential	119,70
BEYOND SUPERNATURAL	125,00
BITUME (Nelle Edition)	113,05
Paris-Brest	103,55
Pizza - Piquette	103,55
BLOODLUST	226,10
BLOODSHADOWS	210,00
BUBBLEGUM CRISIS	150,00
BUSHIDO	140,00
BUREAU 13	135,00
CHAMPIONS	165,00
CHAMPIONS (rules +soft)	350,00
CHANGELING	135,00
CHIVALRY & SORCERY	125,00
COMBAT INTERSTELLAR	225,00
CHATEAU FALKENSTEIN	236,55
CHILL	235,60
Ecran Chill	83,60
De chair et de sang	104,50
Lycanthrope	105,00
Accessory Pack	99,00
Vampires	90,00
Apparitions	89,00
Companion	90,00
Horrors of North America	89,00
Beast Within	129,00
• Unknown Providence	89,00
CHIMERES	223,25
Ecran	85,50
Anteros	109,25

Le Jeu de l'initié (TAROT)	76,00
CONSPIRACY X	175,00
Screen	105,00
Nemesis	99,00
CONSPIRATIONS	170,05
Ecran	94,05
Al Amarja	113,05
CORPS (2nd ed.)	140,00
CYBERPUNK	235,60
• Home of the Brave	155,80
CYBERSPACE	140,00
CYBERWORLD (LIVE RPG)	175,00
D6 SYSTEM	70,00
DANDANON	139,00
DANGEROUS JOURNEYS	195,00
DARKURTHE LEGENDS	125,00
DEADLANDS (Softback)	155,00
Deadlands T-Shirt XL	169,00
Weird Wailin's (CD Audio)	125,00
Marshal Law (Screen)	95,00
Perdition's Daughter	32,00
DON'T LOOK BACK	140,00
DRACULA	152,00
DREAMPARK	105,00
Dreampark	105,00
Curse of Khalif	75,00
Fiendish agents of Falken.	70,00
Referee pack	90,00
Race for El Dorado	75,00
EARTHDAWN	274,55
Accessoires Maître de jeu	114,00
➤ Les Brumes de la trahison	108,30
Barsaive campaign set	150,00
Denizens of Earthdawn vol.I	109,00
Denizens of Earthdawn vol.II	109,00
Legends of Earthdawn	70,00
Parlainth : forgotten city	159,00
Creature of Barsaive	115,00
The adepts way	125,00
Horrors	125,00
Sky point and vivane	175,00
Serpent River	110,00
Legends of Earthdawn Vol. II	70,00
Throal the dwarf kingdom	125,00
Earthdawn survival guide	115,00
Earthdawn companion	125,00
Magic :Manual of Mystic...	125,00
Terror in the skies	70,00
Infected	70,00
Parlainth adventures	70,00
Shattered pattern	70,00
Sky point adventure	70,00
Blades	95,00
Throal adventures	75,00
Prelude to war	90,00
ECRYME	208,05
Ecran	90,25
Eole	131,10
Itinérance	121,60
ELÉKASÉ	208,05
ELFQUEST	160,55
ELRIC	235,60
EPIPHANY	69,00
EVERWAY	239,00
EXPENDABLES	99,00
FADING SUNS	169,00
Screen	79,00
Byzantium Secundus	110,00
Forbidden Lore : Techno.	95,00
FANTASY HERO	150,00
Fantasy hero companion	115,00
Western hero	150,00
Cyber hero campaign book	150,00
Fantasy hero companion II	119,00
Hero bestiary	135,00
Hero system almanac I	90,00
Horror Hero	150,00
Hero system almanac II	105,00
FENG SHUI	189,00
Marked for Death	90,00
Back for seconds	89,00
FIFTH CYCLE	150,00
FOR FAERIE, QUEEN & C...	189,00
FUDGE	79,00
GARDASIYAL	299,00
GATECRASHER (2nd Ed.)	129,00
GATE WAR	210,00
GUILDES	255,55
Ecran	85,50
Les carnets pourpres	76,00
Les Vennd'ys	119,70
• Le Loom	179,55
GURPS	223,25
Conan	151,05
Horreur	132,05
Ecran	94,05
Cyberpunk	132,05
Japan	132,05
Western	132,05
Espace	136,80
Créatures Fantastiques	132,05
Peuples Imaginaires	141,55
Vampire	179,55
➤ Psionniques	136,80
• Ware House 23	115,00
• Autoduel (2nd Ed.)	115,00
• Illuminati (2nd Ed.)	115,00
HAHLMABREA	150,00
HARNMASTER (2nd Ed.)	239,00
HAWKMOON (2ème Ed.)	239,40
Ecran	94,05
L'île brisée	136,80
La France	217,00
La Kamarg	120,00
L'empire ténébreux	136,80
Les portes du Paradis	136,80
Chair et métal	136,80
HEAVY GEAR	209,00
Gamemaster Kit	199,00
HEAVY METAL	216,60
Ecran	84,55
Urban guerilla	119,70
Killing technology	119,70
HEROES & HEROINES	139,00
HEROES UNLIMITED	145,00
HIDDEN INVASION	140,00
HIGH COLONIES	115,00
• IMAGO	179,55
IMMORTAL	175,00
Pilot pack	99,00
The shapeshifters manual	99,00
Dream stroke	105,00
Lost trinity	140,00
Dracul	105,00
The first book of Powers	115,00
IN NOMINE SATANIS	208,05

• IN NOMINE SATANIS (SJG)	209,00
INCURSION	145,00
INDIANA JONES (World)	140,00
INFINITE DOMAINS	119,00
IT CAME FROM THE...	105,00
JAMES BOND	113,05
J.R.T.M (2ÈME ÉDITION)	213,75
Trésors des Terres du Milieu	162,45
Ecran JRTM	62,00
Carte JRTM	62,00
Créatures Terres du Milieu	94,05
Moria	111,15
Les rangers du nord	114,00
Lorien	111,15
Isengard	114,00
Les Ents de Fangorn	114,00
Les cavaliers de Rohan	114,00
Royaume perdu Cardolan	111,15
Les voleurs de Tharbad	68,00
Rivendell	69,00
Assassins de Dol-Amroth	69,00
La porte des gobelins	79,00
Ruines hantées des Dunéens	68,40
• Valar et Maiar	136,80
JUSTIFIERS	75,00
KHARNE (La réunification)	151,05
KHAOTIC - SCHIZOTRONIC	175,00
KULT	174,00
Heart, mind & soul	110,00
Beyond the boundaries	110,00
Player's Companion	105,00
The Judas Grail	105,00
L'APPEL DE CTHULHU	189,05
LA COMPAGNIE DES GLACES	90,00
LACE & STEEL	175,00
LAWNMOWER MAN	165,00
LE MONDE DE MURPHY	179,55
LEGENDARY LIVES	159,00
LEG. CONTRÉES OUBLIÉES	160,55
LES DIVISIONS DE L'OMBRE	199,00
Guide de Paris	61,75
LIVING STEEL	225,00
LORD OF THE RINGS	129,00
LOST SOULS	139,00
Cemetery plots	95,00
LOUP GAROU	189,00
Ecran	78,00
Rite de passage	105,00
La voie des loups	102,60
Rage sur New York	119,70
Le livre du Ver	128,25
Caerns	145,35
MACHO WOMEN WITH GUNS	70,00
More excuses to kill things	70,00
MACHINE GUNS & MAGIC	129,00
MACROSS II	84,00
MAGE, L'ASCENSION	189,00
Ecran Mage	68,00
La trâme du destin	102,60
Technocratie : Progéniteurs	66,50
Livre des Ombres	153,90
➤ La Toile Numérique	128,25
MANHUNTER	135,00
MARAUDER 2107	125,00
MALÉFICES	209,00
MEGA, LE VOLEUR D'YGOL	132,05
MEKTON Z	224,20
Ecran	94,05
Manuel Tactique	94,05
Mekton wars	84,00
Operation rimfire	99,00
Mekton manual vol. II	75,00
Mekton tactical display	70,00
• Starblade battalion	99,00
MERC	85,00
MERCENARIES SPIES & P.E.	140,00
METASCAPE	280,00
MILES CHRISTI	236,55
Ecran Miles Christi	99,00
La richesse de l'émir	94,05
Locus Palmarum	137,75
Cartes des Croisades	49,00
Assassins	137,75
MILLENIUM'S END	125,00
MUTANT CHRONICLES	236,55
La confrérie	141,55
Impérial	141,55
Manuel du franc-tireur	114,00
Capitol	132,05
Algeroth	139,00
Bahaus	105,00
Cybertronic	105,00
Mishima	105,00
Ilian	65,00
The Venusian Apocalypse	55,00
The Four Riders	55,00
MUTAZOIDS	119,00
NEPHILIM (2ème Ed.)	265,05
Ecran	95,00
Le Lion Vert	113,05
Les Arcanes Majeurs	141,55
Le souffle du dragon	208,05
Selenim	179,55
L'Atalante fugitive	113,05
Les mystères	170,05
La Dame de Onze Heures	85,50
Magie	119,70
Alchimie	119,70
Kabbale	119,70
Archives de St-Amand	114,00
Le Livre Noir	85,00
Arthuriades	179,55
Hermes Trimegiste N°4	35,00
Arcanes : Le Bateleur	35,00
Arcanes : La Papesse	35,00
• Arcanes : L' Impératrice	35,00
➤ Arcanes : L' Empereur	35,00
Chronicle of the Awakenings	119,00
Mystery of Serpent Mounds	139,00
• Liber Ka	95,00
NEXUS (live roleplaying)	139,00
NEXUS - THE INFINITE CITY	140,00
NIGHT LIFE	139,00
Ref. screen & Cp access.	99,00
Magic	99,00
In the musical vein	99,00
Afterdark	99,00
Kinrise	99,00
Night moves	99,00
NIGHTPROWLER	255,55
Ecran	94,05
Aventures à Samarande	132,05
Atlas de Samarande	170,05
Aventures à Samarande II	132,05
NIGHTSPAWN	140,00
NINJA & SUPERSPIES	99,00

ONIROS	171,00
Ecran	48,00
PANDEMONIUM	139,00
Stranger than truth	99,00
PALLADIUM (Revised)	175,00
PARANOÏA	160,55
PENDRAGON	235,60
Ecran	84,00
Chevaliers Aventureux	199,50
Sang et luxure	136,80
L'enfant roi	199,50
Merlin	94,05
Le roi spectre	136,80
Au-delà du mur	136,80
Montagnes sauvages	136,80
PENDRAGON	169,00
Beaumains Fanzine #3 à 6	25,00
Pagan Shores	130,00
Land of Giants	125,00
• POLARIS	189,05
➤ Ecran	104,00
PROJECT A-KO	159,00
PROTEUS	150,00
PSYCHOSIS	105,00
QUEST OF THE ANCIENTS	175,00
RALPH BAKSHI'S WIZARDS	129,00
RAOUL	35,00
RAVEN STAR	175,00
RAPTURE	175,00
RÊVE DE DRAGONS	265,05
Le secret de Muringhen	109,25
Un rêve en Boldzarie	123,50
L'oeuf de Psiluma	109,25
Du voyage et des voyageurs	189,05
La dame des songes	109,25
Poussière d'étoiles	109,25
Château Dormant	109,25
La ballade de Harpsichore	109,25
• L'Unirêve	189,05
RIFTS	175,00
ROBOTECH	75,00
ROLEMASTER - COMBATS	68,40
ROLEMASTER - PERSON.	102,60
ROLEMASTER - SORTS	119,70
Ecran Rolemaster	68,00
Créatures & trésors	133,00
Compagnon 1 ou 4	111,15
Rolemaster compagnon 2	139,00
Rolemaster compagnon 3	119,70
L'horreur d'Orgillon	68,00
Compagnon combattant	128,25
RUNEQUEST	235,60
• Trolls	208,05
SCALES	208,05
➤ Nature	132,05
SHAAN	189,05
Le livre des Shemes	94,05
➤ Ecran	104,00
SHADES OF FANTASY	140,00
SHADOWRUN	236,55
• Missions	90,00
SHATTERED DREAMS	125,00
SHATTERZONE	210,00
SKYREALMS OF JORUNE	125,00
The innocents of Gauss	70,00
The Sholari pack	95,00
The Sobayid atlas	110,00
Gire of Sillipus	84,00
SLA INDUSTRIES	159,00
SOIRÉE ENQUÊTE	
Série Noire à l'Encre Rouge	74,10
Cinq Cadavres à la Une	93,10
Dieu est mort	93,10
OVNI Soit qui mal y pense	114,00
L'ivresse des profondeurs	113,05
SPACE 1889	189,00
SPACE OPERA	126,00
Martigan belt	49,00
Fasolt in peril	49,00
Rowsion II	49,00
Casino galactica	49,00
Star Sector Atlas 11	59,00
SPECIES WORLD BOOK	175,00
STAR WARS	179,55
➤ Les étoiles jumelles de Kira	103,55
STAR WARS, REVISED	199,00
• Instant Adventures	95,00
SUN & STORM	90,00
SUPERBABES - FEMFORCE	150,00
• Masked Men & Mystery...	99,00
TALES OF GARGENTIHR	245,00
TALES FROM THE CRYPT	140,00
TANK GIRL	140,00
TEENAGE MUTANT NINJA T.	85,00
TEENAGERS from outerspace	70,00
THE WORLD OF ADEN	130,00
THEATRIX	140,00
THE END	140,00
TIMELORDS	105,00
THOAN	280,25
Ecran	84,00
Arwoor	179,55
THROWING STONES FANTASY	70,00
TOON	151,05
TORG	265,00
TRAVELLER : THE NEW ERA	189,00
TRAVELLER (New)	169,00
TRAVELLER (Hardback)	199,00
Starships	125,00
Central Supply Catalog	145,00
Aliens Archives	145,00
TUNNELS & TROLLS	115,00
TWILIGHT 2000 (2nd Ed.)	175,00
UNDERGROUND	189,00
VAMPIRE	170,00
AGE DES TÉNÈBRES	196,65
➤ Ecran Age des Ténèbres	85,00
VAMPIRE : THE DARK AGES	150,00
VAMPIRE (2nd edition)	135,00
• Ravnos Clanbook	52,00
WARHAMMER	179,55
➤ L'agonie du jour	153,90
WARP WORLD	165,00
WEB BASIC GAMING SYST.	105,00
WEREWOLF (2nd edition)	135,00
• Bastet	95,00
• Nuwisha	65,00
WHISPERING VAULT	140,00
Screen	49,00
Dangerous Prey	99,00
WITCHCRAFT	145,00
WORLD OF SYNNIBARR	209,00
WRAITH, the Oblivion	150,00
• Shadow Player's Guide	95,00

YEAR OF THE PHOENIX	170,00
YSGARTH	85,00

WARGAMES

Europa Universalis	380,00
La Foi et le Glaive	320,00
Grand Siècle	370,00
Salve	285,00
Rossyia 1917	350,00
Révolution	320,00
Friedland	320,00
Charges	151,05
Cry havoc	210,00
Siège	210,00
Croisades	250,00
- Le chateau des Templiers	162,00
- La cité médiévale fortifiée	162,00
Vikings	254,00
Kursk	218,00
Kharkov + Rostov	275,00
Les Aigles	275,50
Little Big Horn	260,00
Moskva	218,00
Alexandria, 1801	285,00
Les Ailes de la Gloire	256,00
Stalingrad "Uranus"	235,00
Afrika	256,00
SPQR	369,00
- Eléphant de Guerre	123,00
- Consuls	123,00
Nach Frankreich	369,00
Yom Kippour	275,00
Bouvines 1214	99,00
Hohenlinden	124,00
Arsouf	116,00
Waterloo (Armée du Nord)	309,00
• Ieana 1806	309,00
ADG	
Worl in flames, classic	375,00
Worl in flames, de luxe	750,00
WIF, counter sheets	170,00
WIF, de luxe maps	170,00
WIF, update kit	340,00
- Ships in flames	189,00
- Planes in flames	170,00
- Africa aflame	140,00
- Asia aflame	140,00
AVALANCHE PRESS	
The Invasion of Italy	289,00
Mac Arthur's Return	289,00
Red Parachutes	289,00
Blood on the Snow	159,00
The Great War at Sea	260,00
AVALON HILL	
Micro	
Over the Reich (PC- Mac)	499,00
Wooden Ship (PC)	499,00
Third Reich (PC)	499,00
D-DAY America CD (PC- Mac)	499,00
Advanced Civilisation PC CD	499,00
Operation Crusader (PC- Mac)	499,00
Stalingrad (PC - Mac)	499,00
Flight Commander (PC - Mac)	499,00
- Missions (PC - Mac)	245,00
ASL GAP (PC)	190,00
A.S.L. Solo Rules	245,00
Advanced Squad Leader	315,00
- Yanks	245,00
- Beyond Valor	275,00
- Paratrooper	170,00
- Partisan	139,00
- West of Alamein	380,00
- Hollow legions	190,00
- Last hurrah	149,00
- Red barricades	225,00
- Code of bushido	275,00
- Gung Ho	380,00
- Croix de guerre	239,00
- Kampfgruppe Peiper I	265,00
- Kampfgruppe Peiper II	299,00
- Streets of fire	170,00
- Hedgerow Hell	170,00
- ASL Annual 92	115,00
- ASL Annual 95	165,00
- ASL Annual 96	175,00
- Action Pack #1	135,00
- Squad Leader maps 01 à 43	45,00
- Critical Hit : Tanks	129,00
- Soldiers of the Negus	109,00
Squad leader	225,00
- Cross of iron	190,00
- Crescendo of doom	225,00
- GI Anvil of victory	255,00
Up front (Squad Lead. cards)	225,00
- Banzai	120,00
"1776"	265,00
Advanced third reich	379,00
- Rising Sun	380,00
Air Force Dauntless Comb.	299,00
Attack subs	190,00
B17	175,00
Battle of the bulge	159,00
Break out : Normandy	225,00
Empire in arms	275,00
Fire power	225,00
Flat top	340,00
Flight leader	225,00
Geronimo	295,00
Guadalcanal	265,00
Guerilla	190,00
Hannibal	299,00
Here comes the Rebels	225,00
I.D.F	285,00
London's Burning	265,00
Longest day	645,00
Luftwaffe	225,00
Main Battle Tank	265,00
Midway	225,00
Mustangs	190,00
Napoleon's battles	265,00
New World	190,00
Panzerblitz	175,00
Panzerleader	225,00
Patton's best	205,00
Platoon	150,00
Raid on Saint-Nazaire	195,00
Roads to Gettysburg	240,00
Russian front	225,00
Siege of Jerusalem	265,00
Stonewall Jin the valley	265,00
Stonewall Jackson's way	265,00
Stonewall Last Battle	225,00
Storm over Arnhem	109,00
Son of D-Day	159,00
Tac Air	195,00
Third reich	225,00
Thunder at Cassino	190,00
Turning point Stalingrad	210,00
War & Peace	265,00
We the people	299,00
Wooden ships & iron men	170,00
VICTORY GAMES	
Across five aprils	225,00
Ambush	239,00
- Purple heart	225,00
- Silver Star	145,00
Carrier	265,00
Central America	205,00
Civil war	190,00
Flashpoint : Golan	299,00
Hell's highway	180,00
Korean war	165,00
Lee vs Grant	190,00
N.A.T.O.	150,00
Omaha Beachhead	135,00
Open fire	240,00
Pacific war	370,00
Pax britannica	180,00

Second fleet	265,00
Third fleet	270,00
Sixth fleet	225,00
Seventh fleet	299,00
Shell shock	265,00
Tokyo express	270,00
CLASH OF ARMS	
1807: The Eagles turn East	299,00
Achtung Spitfire	279,00
Army of Heartland	360,00
Autumn of Glory	195,00
Borodino '41	225,00
Campaign of Robert E. Lee	299,00
Chancellorsville	279,00
From Golan to Sinaï (CoA)	150,00
Rommel's Battles (CoA)	139,00
Command at sea	455,00
- Rules	135,00
- Scenario	105,00
- Ship data	130,00
- Counter Sheets	105,00
- Referee	90,00
- Player's handbook	35,00
- No sailor but a fool	189,00
Supermarina	379,00
- Scenarios	110,00
- Data annexes	130,00
- Counter Sheets	105,00
Edelweiss	289,00
Emperor Returns	259,00
From Valmy to Waterloo	270,00
Harpoon 4th	385,00
- Player's Handbook	65,00
Iena	299,00
Kolin, Fredrick's first defeat	279,00
L'armée du Nord 1815	279,00
La bataille d'Auerstaedt	250,00
La bataille de Mont St. Jean	270,00
La bataille Mt St Jean Deluxe	640,00
La bataille de les quatre bras	265,00
La bataille de Coruna	330,00
La bataille de Wavre	209,00
La bataille de Talavera	360,00
La bataille d'Albuera	270,00
Landships	230,00
Lee Takes Command	180,00
Marching through Georgia	165,00
Napoleon at Leipzig (Gold)	270,00
Over the reich	265,00
Prelude to Disaster	235,00
The King's War	270,00
The speed of heat	299,00
The War for the Union	259,00
Zorndorf	299,00
COLUMBIA GAMES	
Quebec 1759	240,00
War of 1812	240,00
Rommel in the desert	299,00
East front	350,00
West Front	390,00
- Med front	240,00
- Volga front	150,00
- Euro Front	270,00
Napoleon - Waterloo	275,00
Bobby Lee	340,00
DECISION GAMES	
Across Suez	99,00
Antietam	225,00
Barbarossa	240,00
Battle for the Ardennes	240,00
Battle for Germany	105,00
Battle over Britain	190,00
Blue and Grey	225,00
Cobra	150,00
Emperor's, First Battles	225,00
Empires at war	225,00
Firefight	150,00
Four battles of the ancient I	190,00
Four battles of the ancient II	225,00
Krieg (WW II)	295,00
Leningrad	99,00
Lords of the Sierra Madre	380,00
Napoleon First Battle	210,00
Napoleon's Last Battles	225,00
Rebels & Redcoats I ou II	225,00
Seven Days Battles	210,00
The Alamo	129,00
The '45	225,00
Wellington's Victory	299,00
World War One	95,00
30 Years War Quad	225,00
THE GAMERS	
Ardennes	245,00
Austerlitz	245,00
Barren victory - Chickam.	240,00
Champion Hill	250,00
Embrace an Angry Wind	210,00
Enemy at the gates	445,00
Force eagle's war	255,00
GD 40 Sedan	270,00
Hunters from the sky	265,00
In their quiet fields	235,00
Leros	299,00
Marengo	220,00
Matanikau Guad. 42	255,00
No better place to die	220,00
Objective : Schmidt '44	240,00
Stalingrd Pocket 2nd Ed.	230,00
Thunder at the Crossroads	240,00
Tunisia	265,00
GDW	
A house divided	135,00
Blood & thunder	270,00
Bloody Kasserine	135,00
Command Decision II	265,00
- Armies of the second WW	105,00
- Compendium	89,00
Desert shield factbook	75,00
Phase line smash	225,00
Race for Tunis - WWII	135,00
Team Yankee	180,00
Tet offensive	299,00
The sands of war	265,00
Volley & Bayonet - rules	99,00
GMT	
"1863"	299,00
Air bridge to victory	190,00
Africanus (SPQR)	110,00
Alexander Deluxe	325,00
- Diadochoi	120,00
• Battles for North Africa	259,00
Britain Stands Alone	220,00
Crisis : Sinaï 1973	260,00
Eighth Air Force	265,00
Glory (ACW)	270,00
Invasion : Norway 1940	270,00
Julius Caesar	340,00
- Dictator	95,00
Lion of the north	265,00
Lost Victory	219,00
Operation shoestring	225,00
OPN Mercury : Crete' 41	240,00
Pyrrhus Victory	115,00
Samurai	335,00
The battles of Waterloo	299,00
Three Days of Gettysburg	399,00
Typhoon	289,00
Silver Bayonet	150,00
GRD	
A winter war	239,00
Balkan Front	275,00
The Urals	189,00
For whom the bell tolls	490,00
• War in the desert	595,00
MOMENTS IN HISTORY	
A Famous Victory	295,00
Fields of Glory	330,00
Kharkov, ring of fire	225,00

Piercing the Reich	265,00
Triumphant fox	225,00
W.W.W.	
"1944"	205,00
Aachen	210,00
Aces High War in the air	210,00
Age of Chivalry	225,00
American Aces	195,00
Arabian Nightmare	150,00
Army group center	185,00
Battle of the Alma	225,00
Blitzkrieg in the south Front	245,00
Blood and Iron	170,00
Campaigns of the civil war	190,00
Chinese civil war	150,00
Crimean shield	265,00
Crossbows & Cannons II	209,00
Frederic the Great	210,00
Fury on Champlain	250,00
Give me liberty	225,00
Ironsides - Irish rebellion	265,00
Lawrence of Arabia	180,00
Light division	210,00
Long lance & Henderson	255,00
Modern Naval Battle I	150,00
Modern Naval Battle III	195,00
Napoleon at Auterlitz	180,00
Napoleon's later battles I	225,00
Panzerkrieg	250,00
Raid on Richmond	190,00
Royalists & roundhead II ou III	225,00
Run silent, run deep	250,00
Salvo I Battleship 39-45 ou II	185,00
Scratch one Flat top	185,00
Sink the Bismark	210,00
Spires of the Kremlin	375,00
Spitfire : War in the Air	299,00
Sword & shield	225,00
SS Amerika	380,00
Tahiti	189,00
Tarawa	195,00
The defense of Rorke's drift	265,00
The last blitzkrieg	225,00
Tide of Fortune	225,00
VI against Rome	250,00
Zitadelle	219,00
XTR	
Back to Iraq	155,00
Blackgold	150,00
Mississipi banzai	180,00
Poland'39	119,00
Smithereens	209,00
Seven seas of victory	175,00
Fateful Lightning	209,00
DIVERS	
Alexander at Tyre	159,00
Banners and Bayonets	140,00
Bastogne or Bust	225,00
Battle for Dresden, 1813	225,00
Blood & Iron (Bismark...)	299,00
Bloodiest Day : Antietam	259,00
Campaign to Stalingrad	265,00
Chosin (Korean War)	225,00
Dambusters	125,00
Decision in France	179,00
Defiant Holland	140,00
Eagles of the empire: Borod.	239,00
Friedland : 1807	265,00
Fields of Honor	175,00
Gettysburg, 3days in July	299,00
Johnny Reb III	165,00
Kasserine	109,00
Los Arapiles	499,00
Napoleon on the Danube	185,00
Rebel Yell	295,00
Red Baron	130,00
Remagen	109,00
Sagunto " Valencia "	350,00
Seakrieg 4th ed.	175,00
Spearhead Armor Rules	175,00
The Legend Begin - Afrika	265,00
They Met at Gettysburg	240,00
War for the Motherland	230,00
Wingleader	185,00
Wings (2nd Ed.)	299,00
MAGAZINES	
C3I # 6 ou # 7	49,00
Command 34, 35, 37, 39	240,00
Command 30, 32	105,00
Command 36 , 38	175,00
Command 40, 41	220,00
Europa News # 50	45,00
Strategy & T. #143 à 160	95,00
Strategy & T.161 à 170	110,00
Strategy & T.171 à 178	115,00
Strategy #179 (Afghan.)	135,00
Strategy #180, 181	125,00

MINIATURES WARGAMES

Warzone	236,55
- Chro. Warzone #1, 2, 3 , 4	10,00
- Compendium Vol. 1	105,00
- Bauhaus grizzly GBT-49	945,00
- Bauhaus cobra GEV-12	299,00
- Bauhaus Jackal PZRV-31	319,00
- Figurines (de 18 à 122 F)	Tel.
Flintloque : The skirmish.	180,00
- Deadloque	185,00
• Dresda	185,00

BOARDGAMES

Age of Renaissance	375,00
Axis & Allies	299,00
Baston	190,00
Britannia	190,00
Civilisation	299,00
Die Hanse	299,00
El Grande	279,00
History of the world	239,00
Machiavelli	239,00
Maharadjah	209,00
Mediterrannée	275,00
Robo Rally	275,00
- Armed & Dangerous	299,00
Samurai Swords (Shogun)	299,00
Scandinavia	320,00
Xhenor	320,00

CARTES / DÉS

DÉS DRAGONS	85,00
Battle Box	109,00
Kicker Set 1/ 2/ 3/ 4/ ou 5	39,00
Magestorm	85,00
SPELLFIRE	
Starter	74,00
Booster	20,00
Starter (4th Ed.)	65,00
Booster (1st Ed.)	12,00
Ravenloft	12,00
Dragonlance	16,00
Forgotten Realms	16,00
Powers	16,00
Underdark	16,00
Runes and Ruins	16,00
Birthright	16,00
Draconomicon	16,00
Night Stalkers	16,00
Reference Guide	80,00
Reference Guide II	85,00
ARCADIA,THE WYLD HUNT	
Story or Character Booster	15,00
Ironheart Story or Character	15,00
• BATTLECHROME	115,00
BLOOD WARS	45,00
Rebels & Reinforcements	14,00
BATTLELORDS	59,00

Booster	19,00
DARK AGES	75,00
Booster	18,00
Starter	76,00
Booster	20,00
DARK FORCE	59,00
Booster	20,00
DIXIE Bull Run ou Shiloh	55,00
Bull Run Collector	325,00
Shiloh Collector	649,00
Gettysburg	59,00
Gettysburg Collector	395,00
DOOMTROOPER	44,00
Necropack Booster	17,00
Inquisition	9,00
Warzone	9,00
Mortificator	9,00
Golgotha	14,00
Apocalypse	14,00
Dr. WHO	65,00
Booster	20,00
DRAGON STORM	75,00
DRAGON'S WRATH	49,00
Booster	14,00
ECHELON OF FIRE	65,00
Booster	22,00
ECHELON OF FURY	65,00
Booster	22,00
Starter Pacific Campaign	65,00
EAGLES : Waterloo	55,00
Waterloo Bronze Collector	489,00
FANTASY ADVENTURES	99,00
Booster	18,00
• FOX ONE (Modern Aircraft)	115,00
GUARDIANS	55,00
Booster	17,00
L'île de la Dague	17,00
Drifter Nexus	11,00
Necropolis Park	13,00
Player's Guide	109,00
GRIDIRON FOOTBALL	68,00
Booster	19,00
GUILDES	55,00
Booster	18,00
HERESY	68,00
Booster	20,00
H . T . C .	59,00
Booster	18,00
HYBORIAN GATES	65,00
Booster	17,00
ILLUMINATI	65,00
Booster	15,00
Factory Set	495,00
INTERVENTION DIVINE	63,00
Booster	18,00
Cult Movie	14,00
JAMES BOND	55,00
Booster	17,00
KABAL	69,00
Booster	17,00
Daimon	10,00
KILLER INSTINCT	69,00
Booster	19,00
LAST CRUSADE	65,00
Booster	14,00
LEGEND OF THE 5 RINGS	55,00
Booster	17,00
Shadowlands Starter	55,00
Shadowlands Boost.	17,00
Forbid. Knowled.	13,00
Anvil of Despair starter	55,00
Anvil of Despair booster	13,00
Battle of Belden Pass	155,00
MARVEL - OVERPOWER	50,00
Booster	12,00
Powersurge	12,00
Mission Control	12,00
DC COMICS	62,00
Booster	12,00
MYTHOS	44,00
Miskatonic	14,00
Reveil de Cthulhu	14,00
Necronomicon	14,00
MYTHOS Standard Game	89,00
• DREAMLANDS Starter	60,00
• DREAMLANDS Booster	20,00
OPERATION BLAST	49,00
Booster	18,00
RAGE	49,00
Booster	12,00
Umbra	12,00
The Wyrm	15,00
Legacy of the Tribes	12,00
Player guide	45,00
Rage Strategy	45,00
SIM CITY	59,00
Booster	17,00
SHADOWFIST	55,00
Booster	17,00
SORCIERS	49,00
Booster	15,00
Dragons	15,00
Dark Minions	15,00
Player's Guide	95,00
Maps	99,00
Dragons Player's Guide	65,00
STAR OF GUARDIANS	60,00
Booster	20,00
STAR TREK	55,00
Booster	18,00
Alterna Universe	20,00
Q-Continuum	20,00
Player's guide	105,00
• Introductory Fed. or Klin.	170,00
STAR TREK CLASSIC	60,00
Booster	18,00
• Starfleet Maneuvers Booster	19,00
STAR TREK DICE GAME	105,00
STARQUEST	49,00
Booster	18,00
STAR WARS (1st Edition)	65,00
Booster (1st Edition)	20,00
New hope	20,00
Hoth	20,00
SUPERNOVA	20,00
TANK COMMANDER	70,00
TEMPEST OF THE GODS	70,00
Booster	20,00
THE CROW	20,00
TOWERS IN TIME	49,00
Booster	10,00
WYVERN	50,00
Booster	16,00
Chameleon	10,00
WING COMMANDER	55,00
X-FILES	55,00
Booster	17,00

La " ➤ " indique une parution probable dans le mois - Les Nouveautés parues entre le 15/01/967et le 13/02/97 sont indiquées par un • - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

Chaosium

- **Call of Cthulhu**: *The Compact Trail of Tsathoggua* est paru. Il reprend les deux scénarios de cette mini campagne (un au Groenland, un dans le Grand Nord canadien), en y rajoutant quelques précisions. *A Resection of Time* est une petite campagne «années 90», se déroulant aux États-Unis et en Amérique centrale. Normalement, elle devrait déjà être là. Une quatrième édition de *Dreamlands* suivra, en même temps que le jeu de cartes du même nom (plutôt mars). C'est toujours sympa d'avoir une occasion de se balader dans les Contrées du Rêve…
- **Nephilim**: *Liber-Ka* est sorti. A première vue, il est dense, et il refond le système de magie sans toucher à l'alchimie, ni à la kabbale. On en reparle le mois prochain.
- **Pendragon**: *Lordly Domains* est un supplément sur l'art et la manière de gérer son manoir, son village et ses serfs (plutôt mars).

Dream Pod 9

- **Heavy Gear**: *Northern Record Sheet* et *Southern Record Sheet* sont, comme leur nom l'indique, des recueils pleins de caractéristiques techniques de véhicules de toutes tailles et formes. Pour les fans du jeu.
- **Jovian Chronicles**: La réédition de ce jeu de combat entre robots géants devrait être là. Apparemment, il n'a pas traversé l'Atlantique dans sa première incarnation. Qu'en sera-t-il de celle-ci?

Epitaph Studios

- Finalement, **Age of the Empire** mérite, sans hésiter, la mention «à fuir». C'est un pompage médiocre de Château Falkenstein et de Cthulhu by Gaslight, avec des règles bancales et des illustrations hideuses. Pour collectionneurs fous uniquement, donc.

FASA

- **Shadowrun**: *Missions* est là. C'est un recueil de quatre scénarios qui exploitent les nouvelles règles du Shadowrun Companion. Dans l'ensemble, les scénars sont bien, et offrent un bon échantillonnage des possibilités du jeu. Les PJ y incarnent des mercenaires, des flics, des journalistes…
- **Earthdawn**: *Arcanes Mysteries of Barsaive* doit arriver début mars, et on n'en sait pas plus.

FGU

- **Space Opera** est revenu, voir les Coups d'œil.

Highlander Designs

- La nouvelle édition modifiée du très vénérable **Chivalry & Sorcery** a droit à une critique p. 24-25.

Holistics Designs

- **Fading Suns**: *Lords of the Known Worlds* devrait être là, avec une magnifique couverture de Michael Kaluta et des précisions sur le rôle des nobles dans l'univers de Fading Suns.

ICE

- **Rolemaster**: Finalement, il y avait une ruse! *Firearms*, qui nous avait plongé dans la perplexité dans le numéro de janvier, ouvrait la voie à *Black Ops*, un supplément sur les espions et les mercenaires au XXe siècle, qui doit sortir début mars. Rolemaster se sentirait-il des envies de devenir un système universel à la Gurps?
- **MERP**: *Arnor: The People* est là. Comme prévu, c'est un énorme bouquin de plus de 200 pages, écrit petit et plein d'infos sur les Dúnedains du nord, leur royaume et leur chute (plus un chapitre sur les Lossoths, l'équivalent tolkienien des Eskimos). *Arnor: The Land* est annoncé pour mars, mais s'il a autant de retard que son grand frère, il sera là… oh, vers juin!

Imperium Games

- **Traveller**: Les trois premiers suppléments sont critiqués p. 16. *Milieu 0, the Third Imperium* va être le premier décor de campagne pour Traveller (courant mars).

New Millenium Entertainment

- ILS TRAÎNENT! *Cryptozoology* pour **Conspiracy X** persiste à ne pas sortir. Un jour, peut-être…

Palladium

- **Rifts**: *The Lone Star* devrait être là. C'est un gros supplément consacré au Texas dans le monde de Rifts, réalisé avec tout le savoir-faire de Palladium. ▷

Tous les produits sur 3615 Casus rubrique NEW



Pinnacle Entertainment

• **Deadlands** : *Perdition's Daughter* est un petit livret de 80 pages, dont la moitié est consacrée à une nouvelle, et l'autre à un scénario qui la prolonge. La nouvelle se laisse lire et le scénario est plutôt bien. Bref, une idée marrante et bien réalisée, et pourvu qu'ils se dépêchent de sortir la suite !

R. Talsorian Games

• **Cyberpunk** : *Firestorm/Stormfront* est un supplément de background, destiné à faire la transition avec... (roulement de tambour) la nouvelle édition de Cyberpunk, qui devrait arriver entre la GenCon et la fin de l'année !

• **Mekton Z** : *Starblade Battalion Mekton* se fait attendre. Ce petit guide détaillera l'univers de Mekton Z (entre bientôt et un peu plus longtemps).

Steve Jackson Games

• **Gurps** : *Gurps Autoduel, 2nd edition* est là. C'est comme Car Wars, sauf qu'au lieu de jouer avec des voitures surarmées, on joue les malheureux qui sont dedans... *Gurps Warehouse 23* est arrivé. Il décrit un entrepôt pas comme les autres, celui où « ils » stockent leurs trésors : l'Arche d'Alliance, le Graal, le cadavre de l'extraterrestre de Roswell, les preuves de l'existence de l'Atlantide, le fils caché d'Elvis Presley et du yeti, et tout et tout... C'est gravement loufoque, mais ça se laisse lire. Pour en savoir plus sur l'identité des « ils », procurez-vous *Gurps Illuminati*, le chef-d'œuvre du regretté Nigel Findley, qui vient d'être réédité dans une version un peu plus jolie. *Gurps Mecha* a été rebaptisé *Gurps Reign of Steel*, mais il est toujours plein de robots géants qui s'entre-démolissent avec entrain. Très logiquement, sa parution sera couplée avec une réimpression de *Gurps Robots*. Tous les deux arrivent dans la première quinzaine de mars.

• **In Nomine** : Cette fois, le jeu est en boutique. L'écran est annoncé pour mars.

Target Games

• **Mutant Chronicles** : *The Four Riders* et *The Second Seal of Repulsion* sont des scénarios, les deux premiers épisodes d'une trilogie intitulée *The Venusian Apocalypse*. Ils se laissent lire agréablement, et alternent grosses fusillades et opérations un peu plus subtiles. Le troisième volet, *Beyond the Pale*, ne devrait pas trop tarder. Par ailleurs, une deuxième édition de Mutant Chronicles est annoncée pour mars.

TSR

Il semble que les restructurations en cours chez TSR aient un petit peu ralenti le rythme de publication pour janvier et février.

• **DragonLance 5th Age** : *Last Tower : The Legacy of Raistlin* est une petite boîte qui développe le système de magie de DL5. Si tout va bien, elle devrait être là !







● **Advanced Dungeons & Dragons** : *Eye to Eye* est paru. Ce scénario (niveaux 8 à 12) complète la trilogie des beholders. Cette fois, les pauvres PJ vont devoir s'en coltiner une ville entière, avec plein d'autres saletés en guise de garniture.
The Seas Devils est là ou ne devrait pas tarder. 96 pages sur les sahuagins, leur vie (avant que les aventuriers ne les massacrent), leurs mœurs (où ils stockent leurs trésors), leurs coutumes (à qui ils volent les trésors que les aventuriers viennent récupérer), et toutes ces sortes de choses. Pour les amateurs de scénarios sous-marins et d'hommes-poissons palmés, puants et vicieux.

● **Forgotten Realms** : *Undermountain III : Stardock* est paru. C'est un scénario de 32 pages, appartenant au genre « dungeoncrawl » autrement dit, en traduction libre : « rampons dans des souterrains mal fréquentés pour y dérober tout ce qui n'est pas solidement fixé au mur, sans oublier de massacrer tout ce qui s'y déplace. » On y trouve un labyrinthe, des montres errants, une GIGANTESQUE table de rencontres et un gros mago teigneux (30e niveau, mais il n'a pas l'air de savoir transformer les gens en bananes).

● **Planescape** : Début février, nous aurons *Faces of Evil : The Fiends*, consacré à une race de saloperies qui infeste le multivers.

West End Games

● **Paranoïa** : Grande nouvelle ! Une cinquième édition de cet excellent jeu est arrivée ! A première vue, elle semble très allégée par rapport à la précédente. On en reparle sûrement le mois prochain.

● **Star Wars** : *Star Wars Instant Adventures* est paru. Comme son nom l'indique, c'est un recueil de scénarios courts, conçus pour être vite lus et joués en une soirée. Le travail du MJ est simplifié au maximum (avec, notamment, les caractéristiques des PNJ regroupées sur des fiches détachables en fin de livret). La plus rigolote des neuf est celle où les malheureux PJ doivent évacuer un gros Hutt teigneux d'une planète inhospitalière.
Classic Adventure IV reprend les dix meilleurs scénarios des *Star Wars Adventures Journal*. C'est un gros livret de 140 pages, où il y a à boire et à manger...

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : *Clanbook Ravnos* est là. Au programme, un clan entier de Gitans basanés, voleurs et, en plus, vampires (comme disait le regretté Coluche : « On est tous égaux, mais y en a pour qui ce sera plus dur... »).

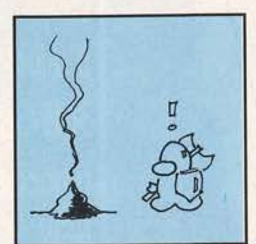
● **Vampire – The Dark Ages** : On attend pour courant mars le *Clanbook Cappadocian*, avec tout ce qu'il faut pour jouer des vampires obsédés par la mort et la décomposition.

● **Mage – The Ascension** : On attend pour courant mars le *Traditionbook Euthanatos*, avec tout ce qu'il faut pour jouer des mages obsédés par la mort et l'entropie. C'était notre rubrique « positivez avec White Wolf ».

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Bastet* est paru, et a droit à un Coup d'œil. *Nuwisha* est également arrivé, pour ceux qui auraient envie de jouer des coyotes-garous dans les déserts du sud-ouest des États-Unis (c'est ce qu'on appelle préparer le terrain pour *Werewolf – The Wild West*, qui est toujours prévu pour cet été). D'ici la fin de l'année, il y aura aussi *Corax*, un supplément sur les corbeaux-garous. Dieu merci, les gens de WW ont gardé les araignées-garous et les requins-garous pour la fin de la liste !

● **Wraith – The Oblivion** : Normalement, le *Shadow Players Guide* est là. C'est une lecture intéressante, si vous vous intéressez à l'aspect « psychologico-prise de tête » de Wraith et si vous avez de bons yeux (il est entièrement écrit en blanc sur fond noir et, au bout de 150 pages, ça fatigue).

● **Changeling – The Dreaming** : *Isle of the Mighty* (deuxième quinzaine de mars) est un gros supplément pour Mage et Changeling, consacré aux Îles Britanniques. On va enfin savoir si Merlin était un mage, un satyre ou autre chose !







Premières impressions sur les jeux nouveaux tout frais débarqués à la rédaction

v.f. : jeu en français ; v.o. : jeu en étranger

POUR SHADOWRUN, EN V.F.

Les chiens de guerre

A l'ouest, du nouveau

Tout savoir sur les mercenaires dans le monde de *Shadowrun*, c'est ce que propose ce supplément, divisé en trois parties très inégales. La première est une monographie assez stérile sur le rôle, la vie et les mœurs des mercenaires. Son intérêt est extrêmement limité, mais elle n'occupe heureusement qu'une infime partie du livret. Vient ensuite un catalogue d'armes, d'armures, de véhicules et de gadgets fort utiles pour augmenter les chances de survie des personnages. Certaines armes (comme le Barret 121) sont tellement puissantes que le meneur de jeu doit en limiter l'accès pour ne pas déséquilibrer le jeu. D'autres matériels, comme les unités tactiques, impliquent de nouvelles manières de jouer et changent donc agréablement l'ordinaire en permettant de sortir de la routine.
Enfin, la troisième partie est constituée de précisions sur le combat et de nouvelles règles, comme celles sur les chutes et les sauts qui rendent le jeu plus réaliste et plus mortel. Certaines corrigent même les erreurs du livret de base, ce qui ne peut qu'améliorer la qualité de jeu. Les règles sur les tirs de suppression et les protections modifient énormément la façon de gérer un combat. Le meneur de jeu doit bien lire et comprendre l'ensemble des règles et bien maîtriser le matériel proposé avant de l'autoriser dans sa campagne, tant il peut tout déséquilibrer. Dans ces conditions, ce supplément est une réelle amélioration des règles et augmente ainsi le plaisir de jeu. Seul regret : certaines de ces règles ont été encore reprécisées dans le *Shadowrun Companion* et par conséquent *Les chiens de guerre* a déjà un métro de retard...

Mathias Twardowski

Un supplément en français pour Shadowrun édité par Descartes Éditeur. Prix : 149 F.



POUR SHAAN, EN V.F.

Le Livre des Schèmes

Dites-le avec des mots

Après nous avoir laissé volontairement dans le flou à propos de la magie d'Héos, l'apprenti shaaniste Igor Polouchine complète son grand œuvre avec un supplément consacré aux arcanes héossiens. Ce grimoire s'ouvre sur l'histoire de la magie, de son âge d'or à son déclin actuel. En effet, depuis d'arrivée des humains, les académies de magie se font rares, les mages étant pourchassés impitoyablement par le Nouvel Ordre. Pour survivre, ils se sont donc réfugiés dans la clandestinité. Quelques règles et exemples d'écoles plus tard, l'ouvrage passe à la présentation des trois formes de magie d'usage.
La magie nomoï, de loin la plus commune, s'articule autour de mots appelés Schèmes, qui, combinés ensemble, forment des phrases, ou Algorithmes. Bien que les novices se nourrissent de sortilèges préconçus durant leur apprentissage, une fois cet alphabet assimilé, ils pourront créer toutes sortes d'effets magiques.
La magie antique repose quant à elle sur l'invocation de personnages historiques. En supposant que le magicien réussisse son jet de maîtrise, la célébrité est dès lors à son service le temps du sortilège. En cas d'échec, les risques sont démesurés puisque le fantôme peut prendre temporairement possession du corps du sorcier.
La magies des limbes est de loin la plus puissante. Elle agit en effet directement sur le temps et la matière. Les initiés peuvent ainsi interroger ou animer les morts, voire voyager dans le temps. Le prix à payer est cependant très élevé puisqu'il faut s'engager irrémédiablement sur la voie de la nécrose. Mais après tout, qui dit que le côté obscur n'est pas ce que recherche les joueurs...
En résumé, *le Livre des Schèmes* est un supplément qui regorge d'idées originales et d'informations indispensables. Les meneurs de jeu de *Shaan* y trouveront une réponse précise et documentée à toutes les questions concernant la magie.

Michaël Croitoriu

Un supplément pour Shaan, édité en français par Halloween Concept. Prix : 99 F.

POUR GUILDES, EN V.F.

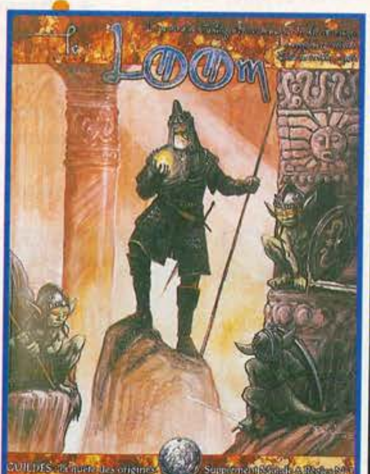
Le loom

Dense comme le loom

Ouf, enfin ! Même si on peut s'interroger sur cette manie de livrer des jeux en kit (idem pour *Shaan* et *le Livre des Schèmes*), nous obligeant à improviser en espérant la parution de ce qui aurait dû faire partie du jeu de base (ou au moins paraître dans le mois suivant), cela valait la peine d'attendre.
Le loom contient deux ensembles distincts. Le premier remplace (et annule) intégralement les règles de la magie du jeu de base. On retrouve grosso modo les mêmes règles, décrivant Tours (mineurs) et Sorts (normaux), mais avec un équilibre nouveau qui rend les Tours beaucoup moins dévastateurs et qui ajuste également la puissance des Sorts. La description des diverses ethnies des Rivages et de leurs magiciens reste dans la lignée originelle, quoique les Felsins soient un peu plus « niponisés », et que leur puissance magico-guerrière soit drastiquement diminuée.
La deuxième et imposante partie, les Phylum, permet de découvrir des Sortilèges puissants organisés en familles, suivant leur couleur de loom. Les auteurs, Cyrille Daujean et Mathias Twardowski, sont de vieux routards du jeu de rôle et on découvrira dans ces listes des références à de bons vieux classiques de la littérature fantastique (Vance et autres) ou du jeu de rôle comme *AD&D* ou même *Rêve de Dragon* (voie d'Hypnos principalement). En plus des sortilèges, sont décrites des créatures loomiques (et pas des moindres), ainsi que des règles sur les reliques, artefacts, grimoires et focus.
Le loom propose donc un rééquilibrage du jeu. Les magiciens débutants sont moins puissants. En contrepartie, ils se voient proposer une quête de puissance et de pouvoir, longue et ardue, mais qui les propulsera à des niveaux jusque-là insoupçonnés. Il est dommage néanmoins que les magiciens soient à la merci de la moindre décision du meneur de jeu, celui-ci leur donnant non seulement les sortilèges, mais aussi leurs « points de magie ». On aurait apprécié que les conseils sur cette gestion du jeu en campagne soient plus étoffés.

Pierre Rosenthal

Supplément de règles pour le jeu de rôle Guildes, édité en français par Multisim. Prix : 189 F.



Un coup d'œil sur les coups d'œil ? 3615 Casus rubrique NEW


Xtrem Limit



POUR CYBERPUNK, EN V.F.

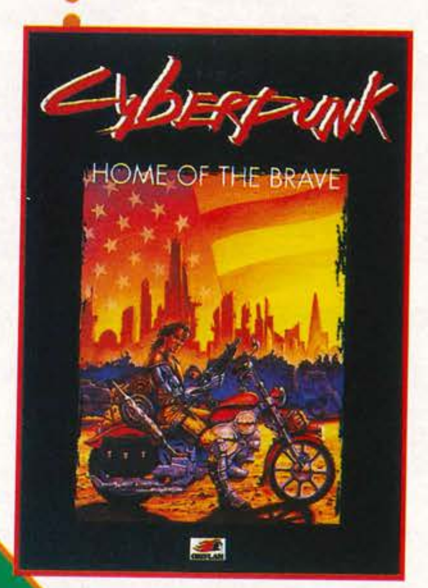
Home of the Brave

Les États désunis d'Amérique

Enfin ! Cinq ans après la parution en français de *Night City*, l'ensemble des États-Unis deviennent accessibles aux anglophobes ! Alors, ce supplément est-il aussi détaillé et indispensable que *Night City* ?
Évidemment, il faudra se passer d'une analyse au microscope pour cause de sujet trop vaste. Globalement, ce supplément est traité sous trois angles différents. Une première partie consiste en une étude du contexte historique, social et politique de la nouvelle Amérique, chronologies et graphiques à l'appui. Entre autres sujets, la famille américaine type, les divers mouvements en présence et la nouvelle donne constitutionnelle sont exposés. La deuxième partie est consacrée à l'armée. Son rôle passé et actuel dans l'histoire du continent américain y est précisé, ainsi que les règles permettant de créer des personnages soldats des quatre grands corps d'armée. Une copieuse liste d'équipement militaire clôt cette partie, sans doute la moins intéressante du livre. Peut-être aurait-il mieux valu l'écourter au profit du passionnant tour d'horizon des huit grandes régions de l'Union que constitue la troisième partie. Là, est présenté chaque État, ses villes nouvelles, industries et points chauds. L'ambiance à Night City est morte depuis que vos PJ ont viré cyberpsychos ? Envoyez-les à New York. Ils n'en reviendront pas.
Home of the Brave est indispensable si vous avez envie de quitter Night City pour vous lancer à la conquête du monde du futur noir. Reste à espérer qu'Oriflam ne tardera pas à se pencher sur *Land of the Free*, la campagne pour *Home of the Brave*, et sur les suppléments consacrés au reste du globe.
Quant à la forme, la traduction est agréable à lire mais la maquette clinquante et lourde « à la Mekton Z » ne me plaît décidément pas.
Bref, la nouvelle Amérique est là, bien présentée et émaillée de propositions de scénarios. Pour plus de précision, à vous de jouer !

Mehdi Sahmi

- **Un supplément pour Cyberpunk, édité en français par Oriflam. Prix : 164 F.**



POUR JRTM, EN V.F.

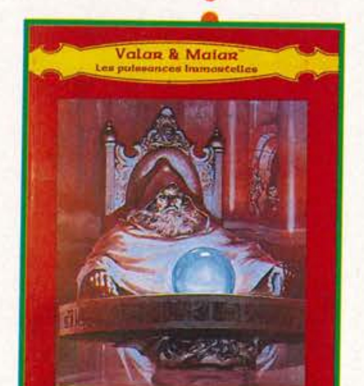
Valar & Maiar

⚡☻☠⚡♣ ♨ ☹ (censuré !)

Je l'avoue, j'avais des doutes et des préjugés avant même de lire ce supplément. Mais mon intuition était fondée… J'ai eu beau le prendre dans tous les sens, je n'ai pas trouvé ce que je pourrais en faire, car nous savons bien que la religion n'a pas une grande place dans la Terre du Milieu, et que les dieux se tiennent à l'écart des mortels. On commence par un résumé du *Silmarillion* sur une quinzaine de pages. Autant acheter directement l'original, c'est peut-être plus complexe, mais tellement mieux – et moins cher. Tout bon meneur de jeu à *JRTM* l'aura déjà bien lu deux fois. Ensuite, c'est du remplissage. Chaque puissance immortelle est décrite succinctement, sans rien de nouveau hormis quelques inventions ou interprétations d'ICE, qui ne sont pas toujours du meilleur goût, et rarement intéressantes. Notamment en ce qui concerne Tom Bombadil : à quoi bon vouloir interpréter un mystère que Tolkien a laissé planer ?
Et puis, bien sûr, les caractéristiques détaillées de tous ces personnages pour *JRTM* et *Rolemaster*. Tant qu'à faire, pourquoi ne pas les indiquer pour *AD&D* ou *GURPS*, cela permettrait de rajouter des pages et de vendre le guide plus cher. A quoi peut-il servir d'apprendre que Manwë est de niveau 500, que Melkor a 26000 points de pouvoir, Aulë 242 en chimie et Yavanna 485 pour diriger les troupeaux ? C'est à se demander si les auteurs jouent à *JRTM*, car il est évident que les Valar et les Maiar ne peuvent rentrer dans le cadre d'un scénario raisonnable, surtout au Troisième Âge. Et même si c'était le cas, leurs caractéristiques sont totalement inutiles. Au lieu de gâcher du papier avec de tels guides faciles à écrire, ICE ferait mieux de publier des suppléments sur le Premier et le Deuxième Âge, ou des scénarios de qualité. Mais visiblement, les grosbills demeurent les meilleurs clients des éditeurs.
Pour que l'on ne m'accuse pas d'être un « intégriste » ou un « anti-ICE » de base, je rappelle que le précédent guide, *Les trésors des Terres du Milieu*, est nettement plus digne d'intérêt.

Olivier Guillo

- **Un supplément pour le Jeu de Rôle des Terres du Milieu, édité en français par Hexagonal. Prix : 144 F.**



UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Space Opera

On peut compter sur le matériel

En 1980, les rôlistes étaient dotés de cerveaux programmés pour retenir les abréviations, ils trouvaient normal d'utiliser une calculatrice (le ré-a-li-sme), et géraient très bien la perte cumulée de 1,3 point de vie, puis de 2,7… « Mieux » se disait « plus compliqué », et « science-fiction techno » (en v.o. *hard science*) ne pouvait signifier que « plus de tables, plus de jets de dés, et quelques emprunts au wargame »…
Réimpression fidèle (en un volume au lieu de deux) de l'original, *Space Opera* est donc une encyclopédie de *tout* ce qu'un bon pilote, technicien, explorateur ou militaire considère comme important : les caractéristiques physiques et sociales d'une planète, ses ressources ; les capacités exactes, prix, pannes possibles et temps de réparation de toutes les armes, armures, vaisseaux, robots, engins et objets divers ; et les domaines d'activité du contre-espionnage, de l'intelligence service, des space marines ou de la police spatiale. Accessoirement, tous les secrets sur les pouvoirs psi, et le peu qu'on sait sur les grandes races d'aliens…
Les « classes » de personnages y sont toutes militaires ou paramilitaires (même les explorateurs ou scientifiques ont été formés par la Star Fleet), le personnage commençant à jouer au moment où il retrouve la vie civile. Et en dehors de l'Humain de base, vous pourrez jouer des Humanoïdes lupins, des Ursidés, des Félins, des Reptiles à sang chaud.
Côté background : « The StarMaster must create a universe in which the action is going to occur » ! Notez que pour ce faire, il dispose de tous les conseils nécessaires. Mais aussi qu'en l'absence d'indication sur la structure politique de l'univers connu, il devra : soit acheter un ou deux *Star Atlas* disponibles, soit inventer ses empires galactiques.
Bien sûr, il y a d'autres façons de jouer à *du* space op. Mais si vos joueurs veulent bâtir eux-mêmes *le* vaisseau optimum vu la mission prévue et l'équipement prévisible de ceux d'en face, il n'y a que *Space Op* pour gérer ça au boulon près. Si leur plan rate, ce ne sera pas de votre faute, c'est qu'ils auront mal géré les boulons !

Didier Guiserix



- **Un jeu de rôle en anglais édité par FGU. Prix : environ 150 F.**





POUR WEREWOLF, EN V.O.

Bastet

Miaou !

Bon, d'accord, les chiens, c'est sympa, mais j'ai toujours préféré les chats. Alors, quand on me donne la possibilité de remplacer ces braves meutes de loups-garous violents, primitifs et haineux par des félins-garous violents, civilisés et élégants, vous pensez bien que je n'hésite pas une seconde !

Bastet est un gros livret de 160 pages qui contient tout le nécessaire pour jouer, le « moteur » des règles mis à part (c'est un supplément *Werewolf*, pas un jeu à part entière). Sur le plan de la forme, il est absolument sans surprise. On y trouve un gros chapitre de background, des précisions de règles, des pelletés de pouvoirs magiques, des personnages prétirés, quelques félins-garous célèbres...

Tout ça est agréable à lire, avec plusieurs bonnes idées à signaler. La meilleure est celle des trois « secrets », qui renouvelle de manière intéressante le concept de « faiblesse tribale » dont WW a usé et abusé. Ce sont des faiblesses, mais seule l'une des trois est vraie (peut-être !), et le joueur ne sait pas laquelle... Autre bon point, les tribus de chats sont biologiquement plus variées que celles des loups. Les joueurs auront accès à pratiquement tous les grands félins : tigres, pumas, lynx et autres jaguars (ainsi – surprise ! – que les hyènes-garous, qui font une apparition remarquée). Après avoir lu tout ça, on se prend à rêver d'une campagne africaine, avec des lions, des léopards et des hyènes-garous... Évidemment, elle reste à écrire, mais *Bastet* donne de bonnes bases.

A ce sujet, il reste quand même une omission regrettable : on a beau chercher, on ne trouve rien qui ressemble à des conseils de maîtrise ! C'est d'autant plus dommage qu'on nous explique à plusieurs reprises que les félins-garous sont des créatures asociales, qui travaillent seules. D'accord, mais alors comment fait-on pour les intégrer à un groupe ?

Bastet est le premier d'une série de suppléments qui se penchera sur les autres « garous » du Monde des Ténèbres. Si tous les autres sont aussi réussis que celui-là, parfait !

Tristan Lhomme

- **Un supplément en américain, édité par White Wolf.**
- **Prix : environ 140 F.**



POUR TRAVELLER, EN V.O.

Starships

Central Supply Catalog

Aliens Archives

Papy fait de la résistance

Traveller est de retour. Jeu mythique s'il en est, il a longtemps brillé au firmament des jeux de rôle de science-fiction avant de sombrer dans le chaos des éditions remaniées du dieu Profit. Après la faillite de l'éditeur, GDW, son auteur, Marc Miller, revient à ce qui a fait le succès initial du jeu : un univers asimovien en diable composé d'un savoureux cocktail d'explorations spatiales, de commerce et d'intrigues politico-économiques à tiroirs.

Reste que le jeu, s'il est revenu aux sources, n'a guère évolué quant au fond. Les règles de base, quoique logiques, sont suffisamment complexes pour dérouter les débutants. De plus, elles ne traitent que de la création des personnages et des mécanismes de jeu. Quasiment rien n'est dit sur le background, ce qui est à l'opposé des tendances actuelles.

Trois suppléments sont d'ores et déjà disponibles : **Starships** contient la description et les plans (kitsch, et c'est un doux euphémisme !) d'une trentaine de vaisseaux spatiaux ainsi que toutes les règles nécessaires pour en concevoir d'autres. **Central Supply Catalog** est un énième recueil de matériels et d'armes en tout genre. Bien fait dans l'ensemble, il ne casse pas trois pattes à un canard. Reste **Aliens Archive**, qui lui, mérite largement le détour : si seulement douze races y sont décrites et si une bonne moitié d'entre elles sont assez conventionnelles, les descriptions sont des modèles du genre : physiologie, psychologie, monde d'origine, mode de vie, histoire, interprétation (PJ ou PNJ), tout y est ! Bref, le *Traveller* nouveau, s'il est efficace, ne mettra pas en transe les joueurs de la génération Vampire & Co. Par contre, les « vieux croûtons », ceux qui sont capables de s'inventer un background avec deux livres de poche et une ramette de papier, risquent fort de rempiler pour un tour. Comme à la grande époque...

Philippe Rat

- **Trois suppléments édités en anglais par Imperium Games.**
- **Prix : environ 150 à 180 F le supplément.**



POUR HEAVY GEAR, EN V.O.

Honor, Glory & Steel

Artillery & Ground Warfare

Character Compendium 1

N'en jetez plus...

Il y a quelque chose de presque inquiétant dans l'acharnement mécanique avec lequel, mois après mois, les Canadiens de Dream Pod 9 inondent le marché de suppléments *Heavy Gear*. On vous le disait dans Backstage du n° 102 : ces gars-là voudraient entrer dans le Livre des records qu'ils ne s'y prendraient pas autrement. Mais pas de sectarisme : s'il y en a tant, nous sommes-nous dit, c'est que quelque part, ça doit marcher. Tenez : prenons les trois derniers suppléments parus. Quand vous lirez ces lignes, il y en aura sans doute dix autres de sortis, mais peu importe : on va déjà se faire une idée. **Character compendium I** (!), pour commencer, est le résultat d'un appel à contribution lancé par Dream Pod 9 : un recueil de PNJ assez conséquent, fruit des efforts conjugués de dix rédacteurs indépendants – pour un résultat somme toute plus qu'honnête. Bien écrit, intéressant, original, rien à redire : l'initiative est sympa, le bouquin bien foutu. Avec **Artillery & Ground Warfare**, ça commence déjà un peu à se gâter : tout sur les champs de mines, les fils de fer barbelés et les vilains robots/chars d'assaut grâce auxquels vous pourrez vous foutre joyeusement sur la gueule avec les salauds d'en face, dans un esprit de franche et virile camaraderie. Globalement, ça ne vous fera pas regretter la suppression du service militaire. **Honor, Glory & Steel** ne fait pas non plus dans la dentelle : des régiments, des grades, des armées, et tout ça. On y apprend notamment que « la guerre est une vieille amie de l'humanité » : on se calme, les enfants. Deux choses à retenir de tout cela : d'abord, c'est très net, Dream Pod 9 est sans doute la boîte la plus pro de tout le marché. Ensuite, eh bien... *Heavy Gear* ressemble de plus en plus à un gros wargame amélioré, bourré de références militaristes, mais totalement dénué de recul. Bienvenue dans un monde de paix et d'humour bon enfant...

Fabrice Colin

- **Trois suppléments en anglais édités par Dream Pod 9.**
- **Prix : environ 150 à 190 F le supplément.**



Nos Boutiques vous accueillent

MARSEILLE — 7, cours Lieutaud — tél. 04 91 48 25 43

MARSEILLE — 13, rue des 3 frères Barthélémy — tél. 04 91 48 52 09

NICE — 8, rue Alfred Mortier — tél. 04 93 92 06 03

NIMES — 14, rue de l'Agau — tél. 04 66 67 15 58

JEUX DE ROLES

AD&D VF et VO
Guide du Joueur 237F
Guide du Maître 203F
Ecran du Maître 69F
Bestiaire monstrueux 182F
Mythes et légendes 142F
Recueil de Magie 128F
Feuille de personnage 70F
Manuel des Paladins 159F
Manuel des Elfes 159F
Manuel des Humanoids 159F
Armes et Equipement 135F
Dieux des Monstres 135F
L'épreuve du magicien, voleur, Clerc ou Guerrier 54F
Le Monde T.S.R 187F
New player's Guide 148F
New Dunge.Master gu. 112F
Skills & Powers 112F
Spell & Magic Play Opt 120F
Sages & Specialists 112F
Night Below 171F
A Hero's Tale 74F
Rod of the 7 parts 171F
Annual MC III 112F
World Builder's Guideb. 115F
Tales of the Comet Adv. 171F
Wizard Comp. 1 ou 2 149F
The Sea Devils Monstrous 112F
Les extensions en vf & vo Tél.
ROYAU. OUBLI. 2 éd NC
Selenae 74F
Aventures des R.O. 133F
Monstres des R.O. 133F
Monde des Elfes Noirs 144F
Draconomicon 119F
Ruines de Monts Prof. 275F
Elfes de l'Eternelle Ren 159F
"MarcoVolo":Départ 61F
"Marco Volo":Voyage 61F
"Marco Volo":Arrivée 61F
Catacombes de Soirét. 69F
Empires de la Côte 102F
Forgotten Realms II 166F
Faith & Avatars 112F
The North Campg Exp 149F
Heroe's Lorebook 112F
Volo's Gu. all T. Magical 112F
Netheril: Campaign 149F
Powers & Pantheons 149F
Four from Cormyr 112F

BIRTHRIGHT 165F
Blood of enemies 85F
Players secrets : Halskapa, Khourane, Tuarhievel, Stjordvik 41F
Rjurik Highlands 115F
Naval Battle Syst 58F
Legends of hero kings 112F
Havens of Great Bay 115F
Hogunmark 51F

DRAGONLANCE
The 5th Age RPG 140F
Heroes of Steel 100F
Legacy of Raislin 112F
Heroes of defiance 112F

AMBRE 237F
Tarot d'Ambre 199F
Chevaliers d'Ombres 237F

APPEL de CTHULHU Tél
Ecran 72F
Manuel du Gardien 104F
Manuel de l'investigat. 151F
Les extensions en vf & vo Tél

ATLANTYS Tél

ARS MAGICA Tél
Ecran Ars Magica 90F
Ars 4th Ed. 192F
Les extensions en vf & vo Tél

BATTLETECH 4th 160F
Explorer Corps 96F
Les extensions en vo Tél

BITUME 137F
Les extensions en vf Tél

BLOODLUST 223F
Ecran 89F
Chroniques Sanglantes 120F
Romans 47F
Les extensions en vf Tél

BUBBLEGUM CRISIS 153F

CHANGELIN 246F
Ecran 104F
Guide du Joueur Tél.
CHANGELING 144F
Book of Storytellers 104F
Freehold & Hidden Gl. 86F
Automn People 69F
Nobles: Shinning host 69F
Immortal Eyes 86F
Immortal Eyes 2 86F
Court of all Kings 86F
Troll KithBook 69F
Player's Guide 126F
Isle of the Mighty 126F
Sluagh KithBook 69F

Chateau Falkenstein 237F
Ere de la Vapeur 151F
Auberon of Faeries 128F
Les extensions en vf & vo Tél

CONSPIRATIONS 161F
Ecran + Scenario 94F
Al Amarja 113F

DOSSIERS X Tél
CONSPIRACY X 160F
Screen 96F
Aegis Handbook 128F
Nemesis 103F
Cryptozoology 115F

CYBERPUNK 225F
Ecran 84F
Chrome 3 137F
Home of the Brave 156F
Les extensions en vf & vo Tél

L'AGE des TENEBRES 197F
L'Ecran Tél
DARK AGES 160F
Ecran Dark Ages 58F
Storyteller's Secrets 87F
Constantinople by Night 87F
Clanbook Cappadocian 69F

DEADLANDS Deluxe 192F
Marshal Law: screen 96F
Weird Wailin's CD 96F
The Quick & The Dead 160F
Book o'the Dead 128F
Perdition's Daughter 32F
Independence Day 32F

EARTHDAWN 275F
Accessoi. du Maître 107F
Les Brumes de la Trahison Tél
Les extensions en vf & vo Tél

ELECKAZE 209F
Ecran 89F
Carte géographique 55F
Armageddon 138F
Les extensions Tél

ELRIC 236F
Ecran Elric 94F
Melniboné 217F
La nef des fous 127F
Versets Impies 133F
Est Inconnu 132F
Les extensions en vf & vo Tél

FENG SHUI 192F
Marked for Death 83F
Back for Seconds 89F
Blowing Up Hong Kong 96F

FADING SUNS 160F
Screen & Weapons 77F
Byzantium Secundus 115F
Forbidden Lore: Techno 109F
Lords of Known World 115F

GUILDE 255F
Ecran Guilde 85F
Les Carnets pourpres 76F
LesVenn'dys 120F
Le Loom 179F
Campagne Bte Tél
L'épreuve de l'Ast. 44F
La Cathéd. d Cimes 44F
Miroirs de Cosme 44F

GURPS 210F
Ecran 95F
GURPS Psioniques 132F
GURPS Vampire 180F
Autoduel 2nd Ed 115F
Reign of Steel 115F
Warehouse 23 115F
Robots 109F

HAWKMOON II 240F
Ecran 2ème Ed 94F
Les extensions Tél

IMAGO Tél.

I N S, Magna Veritas 208F
Ecran 95F
Rigor Mortis 120F
Stella inquisitorus 217F
Les extensions Tél

JRTM 2nd Ed. 213F
Ecran JRTM 64F
Carte des TdM 64F
Créatures des TdM 84F
Moria 112F
Trésors des TdM 163F
Ruines Hantées Dun. 69F
Valar & Maïar 137F
Deluxe L of Ring Map 77F
Les extensions en vf & vo Tél

KULT 227F
Fables et Reflets de ... 94F
Tarot... 132F
Légions des Ténèb. 180F
Anges Déchus 104F
Métropolis 161F
Au delà des Limites 113F
Le Coeur, l'Esprit, l'Ame 113F

LOUP-GAROU 179F
Ecran 72F
Rite de passage 99F
La voie des loups 102F
Rage sur New-York 120F
Le livre du Ver 129F
Caern Lieux de Pouvoir 146F
Le Livre du Conteur Tél
WEREWOLF 2nd Ed 160F
Screen 2nd Ed 58F
Player's guide 104F
Umbra 87F
Black Furies, Bone Gnawers, Childen of Gaia, Fianna, Glass Walkers, Get of Fenris, Red Talons,Shadow Lords, Silent Striders 58F
Storyteller handbook 104F
Who's who Garou Saga 69F
Project Twilight 69F
Rage across Appala. 104F
Freak legion 69F
Black Labyrinth 63F
Warriors of Apocalypse 87F
Rage Across World 1 115F
Midnight Circus 87F
Rage Across World 2 115F
Werewolf Chronicles 1 127F
Bastet 104F
Nuwisha 69F

MAGE 179F
Ecran 63F
La trame du destin 102F
Techno. les Progéni. 67F
Le Livre des Ombres 154F
La Toile numérique Tél
Mage 2nd Ed. 160F
Mage Scre.,Hidd. Lore 87F
Progenitors 58F
Verbera tradition
Sons of ether,Celestial Chorus, Cult of Extasy, Dreamspeakers, Akashic B.,Euthnatos 58F
Technocracy NWO 58F
Mage portfolio 87F
Chaos factor 87F
The fragile path 63F
Mage Tarot 144F
Void Engineers 58F
Horizon:Stronghold ... 87F
Book of Craft 104F
Book of World 127F
Mage Chronicles, vol 1 127F

MEK-TON Z 236F
Ecran 94F
Manuel Tactique 94F
Les extensions en vf & vo Tél

MUT. CHRONICLES 236F
Les extensions en vf & vo Tél

NEPHILIM 2ème Ed 265F
Ecran Neph 2 95F
Arcane : Le Batteleur 32F
Arcane : La Papesse 32F
Arcane : l'Impératrice 32F
Arcane: l'Empereur 32F
Arcane 5 32F
Les Templiers 170F
Lion Vert 113F
Arcanes Majeures 142F
Souffle du Dragon 208F
Selenim 179F
L'Atalante furtive 114F
Mystères 170F
La dame de 11 Heures 86F
-Tome 1:Magie 120F
-Tome 2:Alchimie 120F
-Tome 3:Kabbale 120F
Le livre noir 85F
Arch. secr.St Amand 114F
Les Arthuriades 180F
Romans Mulsisim Tél.

MILES CHRISTI 237F
Ecran M.C 94F
La richesse de l'Emir 94F
Locus Palmarum 138F
Assassins 138F

Monde de MURPHY 179F

NIGHTPROWLER 256F
Ecran 94F
Avent. à Samarande 131F
L'atlas de Samarande 171F
Avent. à Samarande 2 132F

PENDRAGON 236F
Les extensions en vf & vo Tél

POLARIS 189F

RAOUL 34F
D'AC Raôul 34F

REVE DE DRAGON 266F
Secret de Muringhen 109F
Rêve en Boldzarie 124F
L'oeuf de Psiluma 109F
La Dame des songes 109F
Voyage et voyageurs 189F
Poussière d'étoiles 109F
Château Dormant 109F
Ballade de Harpsichore 110F
L'oiseau Oracle 2 ou 3 35F

L'Unirêve 189F

RIFTS 132F
Les extensions en vo Tél

ROLEMASTER
Manuel personnages 103F
Manuel des combats 69F
Manuel des sorts 120F
Créatures et Trésors 124F
Compagnon I 105F
Compagnon II 139F
Compagnon III 120F
Compagnon IV 112F
Comp. du Combatt. 128F
Les extensions en vf & vo Tél

RUNEQUEST
Les Trolls Tél.
Les extensions en vf & vo Tél

SCALES 209F
Nature 137F
Romans 47F
Les extensions Tél

SHAAN 189F
Le Livre de Shaems 94F

SHADOWRUN 237F
Alerte rouge 104F
Guide de Seattle 190F
Guide de l'Am. Nord 170F
Des Pourris et des Ombres 94F
Les Chiens de Guerres 142F
Field of fire 96F
Shadowtech 96F
Cybertechnology 96F
Shadowrun Companion 96F
Missions 96F
Underworld Sourcebook 96F

STAR WARS 180F
Ecran 86F
Materiel de campagne 76F
Le guide de l'Empire 114F
Le guide de l'Alliance 132F
Manuel d'inst. Craken 81F
Manuel du maitre 115F
Commando shantipole 57F
Chasse à l'h. Tatooine 57F
Bataille du soleil d'Or 63F
Outrespace 65F
Pluies d'étoiles 66F
Les récupérateurs 66F
Le domaine du mal 72F
L'étoile de la mort 94F
Les coordonnées d'Isis 72F
Cité des nuages 76F
Cité des profondeurs 76F
L'enlvmt C.D. Singer 72F
Supernova 130F
Guide de la Trilogie 189F
Cargo interstellaire 136F
Eclaireurs 132F
Fragments Bordure Ext. 109F
G. héritiers de l'Empire 151F
Etoiles Jumelles de Kira Tél.
S.W.2nd Revised 192F
S.W. Screen 2nd Revised 64F
Fantastic technology 96F
Han solo sourcebook 128F
Wanted by Craken 96F
Gamemaster handbook 115F
Dark Empire 160F
The Movie Trilogy 160F
Flashpoint: Brak sector 96F
Creatures of the galaxy 96F
Classic Adventures 115F
Classic Adventures 2 115F
Classic Adventures 3 115F
Craken's rebel oper. 96F
The Truce at Bakura sb. 141F
Heroes & Rogues 141F
Rebel sourceb 2nd Ed 141F
Imperial sourc 2nd Ed 141F
Sourcebook 2nd Ed 141F
Goroth:Slave of Emp. 96F
Planets collection 160F
Platt's starport guide 160F
Classic campaigns 96F
Alliance intel. reports 96F
Jedi Academy Sourceb 141F
The Kathol Outback 96F
Kathol Rift 96F
Thrawn Trilogie Source 160F
Darkstryder 192F
Adv. Journal #4 à 12 77F
GG 1 à 9, 11 ou 12 96F
GG10 Bounty hunter 115F
Shadows of the Empire 96F
Imperial Entanglemts 96F
Best of S.W Adv Journ 128F
Star Wars Live Action 128F
Live Action Adventures 96F
Tales of the Jedi 160F
Operation Elrod 63F
Classic Adventures 4 128F
Instant Adventures 96F
Pirates & Privateers 115F

THOAN 280F
Thoan de luxe 340F
Ecran 40F
Arwoor 180F

TOON 152F
Ecran & Supplément 120F
Silence on Toon 123F

VAMPIRE 171F
Ecran Vampire 60F
Le Livre du Conteur 146F
Cendres aux cendres 92F
Liens du sang 58F
Chicago la nuit 149F
Succubus club 135F
Diablerie au Mexique 89F
Guide des joueurs 157F
Livre clan Toreador 103F
Livre du clan Brujah 103F
Livre du Clan Tremere 103F
Milwaukee by night 128F
Vampire 2nd Ed 160F
Vampire Screen 2nd 58F
Dirty secr Black Hand 104F
The Inquisition 69F
Clanbook
Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu,Toreador, Tremere, Ventrue, Assamite,Setite, Tzimisce ou Lasombra 58F
Player's guid Sabbat 87F
Sabbat Storytellers 87F
Giovan: Blood & Fire 104F
Hunter hunted 58F
Player's guide 2nd 127F
Los Angeles by Night 104F
Berlin by Night 87F
Storyteller's handb 104F
Prince's Primer 63F
Elysium: Elder Way 87F
Book of Nod 63F
Chicago Chronicles 1 127F
Chicago Chronicl. 2 115F
Chicago Chronicle 3 115F
Montreal by Night 87F
Clanbook Ravnos 58F

WARHAMMER 180F
Ecran 38F
Pour la gloire d'Ulric 168F
P.E.R.S.O.N.N.A.G.E 95F
1er Compagnon 114F
La camp. Impériale 151F
Sombre aile de la mort 123F
Manuel du Joueur 95F
Grimoire Tél
Nouvel Apocryphe 142F
L'agonie de la Lumière Tél.
Les extensions en vf & vo Tél

World of Darkness
FRANCE 189F
Outcasts 87F
Destiny's Price 87F
Combat Book 87F
World of Darkn. 2 ed 104F
Midnight Circus 87F
Mummy 2nd Ed 104F

WRAITH:Le Néant 208F
Ecran Wraith 94F
Guide du Joueur 161F
Midnight Express 104F
Wraith 2nd Ed 160F
Buried Sec. screen 2nd Ed 87F
Love beyond Death 58F
Sea of Shadows 69F
Wraith Players guide 104F
The Quick & the Dead 69F
The Hierarchy 69F
Dark Kingd. of Jade 87F
Dark Kingd adventu 87F
Haunts 87F
Midnight Express 69F
Necropolis: Atlanta 87F
Artificers 69F
Sandmen 69F
Masquers 69F
The Risen 69F
Dark Refl.:Spectres 58F
Shadow Players Guide 104F
Charnel Houses of Europe 87F

Mind's Eye Theatre:: Masquerade
Laws of the Night 63F
Elder's Revenge 104F
Oblivion 87F
Liber des Goules 63F

Romans White Wolf 32F

JEUX DE PLATEAU
Meurtre à l'Abbaye 218F
Le secret du Nil 126F
Elixir 113F
Il était une fois 113F
Civilisation 288F
Diplomatie 288F
Méditerranée 261F

WARGAMES
Europa Universalis 340F
Extension Europa 90F
Grand Siècle 350F
Révolution 299F
S.P.Q.R 330F
Sagunto 330F
Waterloo 309F
Iena 309F
World in Flame Classic 384F
World in Flame Deluxe 768F
Great War at Sea 239F
War in the Desert 563F

Une grande Boutique chez vous
Un choix difficile, un probleme de jeu ?
La Crypte VPC est là pour
vous conseiller
vous aider
vous servir
Livraison en 24h
et bientôt
3615LACRYPTE
*Catalogue,news Forum, Infos, Jeu,Annonces...
Un Cadeau aux 50 premiers visiteurs
*2,23 frs / minute

SOIREE ENQUETE
Série Noire à l'encre rouge 74F
Cinq cadavres à la UNE 93F
Dieu est mort 93F
OVNI soit qui mal y pense 114F
L'Ivresse des Profondeurs 114F

ACCESSOIRES
Dés 4F
Boite de 7 dés assortis 24F
Bourse de Cuir 29F
Pack de Mana 29F
Classeur UltraPro 40F
Feuilles Portes Cartes 1,6F
Portfolio A4 32F
Deck Protector 40F
Deck Pro Magic 40F
Portes cartes (100) 9F

WARGAMES FANTASTIQUES
Toute la gamme de ces Figurines est disponible. Téléphonez-nous ou demandez une liste.

WARHAMMER 40.000
Boite de Base 490F
Dark Milenium 300F
Codex 150F

WARHAMMER BATTLE
Boite nouvelle Ed. 490F
Magie nouvelle Ed. Tél.
Livre Hommes Lézard 150F

NECROMUNDA
Boite de Base 490F
Outlanders . 280F

WARZONE
Livre des Règles 237F
Warzone Magazine 11F

INFERNO
Boite de Base 187F

FLINTLOQUE
Flintloque 180F
Deadloque 180F

JEUX DE CARTES
En Francais
Les Terres du Milieu, Guardians, Net Runner, Kult, Doomt., Dés Dragon, Spellfire, Guildes,Mythos, Kabal,

In ENGLISH
NEWS
L 5 R :Crimson & Jade 13F
S.W : Dagobah Boosters 19F
Dragon D: Frostwings 35F
Star T : Holodeck Adv 20F
Myth :Dremlands S/B 60/20 F
Battletech, Rage, Arcadia, Star Wars, Dixie, Guardians,The Crow, Spellfire

X-Files
Starter, Booster, avec la liste des cartes, la traduction des règles et les feuillets de jeu, Season 2 & 3
Booster SEASON 1 20F
Téléphonez-nous pour connaître la gamme et les tarifs.

LA CRYPTE VPC

04 91 94 22 50
7,cours Lieutaud
13006 Marseille

MAGIC
En Francais - *In English*

VISIONS
Booster 19F
30 Boosters + 6 Offerts 570F
Booster 19F
26 Boosters + 10 Offerts 494F

MIRAGE
Starter - *Starter* 59F
10 Starters + 2 Offerts 590F
10 Starters + 2 st +2 Boo 590F
Booster - *Booster* 19F
30 Boosters + 6 Offerts 570F
26 Boosters +10 Offerts 494F

4ème Edition - *4e Edition*
Starter - *Starter* 59F
8 Starters + 2 Offerts 472F
Booster - *Booster* 19F
30 Boosters + 6 Offerts 570F
26 Boosters + 10 Offerts 494F

ALLIANCE VO
Booster 17F

Ere Glaciaire - *Ice Age*
Booster 20F
Booster 19F

CHRONICLES
Booster 16F
34 Boosters + 11 Offerts 544F

RENAISSANCE
Booster 10F
42 Boosters +18 Offerts 420F

Terres Nat. - *Homelands*
Booster 12F
45 Boosters +15 Offerts 540F
Booster 12F
44 Boosters + 16 Offerts 528F

FALLEN EMPIRE
Booster 12F
44 Boosters + 16 Offerts 528F

Pro Tour 750F
Encyclopedia MAGIC 130F
Manuel Parfait Joueur 55F

Magic: The Gathering, Magic: l'Assemblée, Ice Age, Ere Glaciaire, Alliances, Mirage, Multiverse, Visions sont des marques déposée par Wizards of the Coast, INC. Tous droits réservés.

LIVRAISON en 24H00 à Domicile,
si vous passez votre commande avant 14h00, ajoutez 15 Frs

POUR COMMANDER
Tous les jours de 9h à 22h et le dimanche de15h à 19h
☎ : **04 91 94 22 50** Paiement par CB, Contre-remboursement*.
✉ : à la Crypte VPC - 7, crs Lieutaud - 13006 Marseille Paiement par chèque, CB, Mandat, Contre-Remboursement*

FRAIS DE PORT
Commande de 500 Frs ou + : **port Gratuit**, envoi en Coliéco
Commande inférieure à 500 Frs : 35 Frs

SERVICES SUPPLEMENTAIRES
Livraison en 24hoo : +15 Frs
*Contre-Remboursement : +45Frs, Contre-Remb. en 48hoo : +70Frs

Nos prix sont valables dans la limite des stocks disponibles et jusqu'à parution du Casus Belli N103, et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis



Imago

Le monde des X Réalités

Grande première : l'éditeur de *Nephilim* et de *Guildes* traduit un jeu de rôle américain ! Et il s'agit d'un drôle d'insecte appelé *Imago*. Disponible sur le Web, proposant une nouvelle vision du MJ, ce jeu est surprenant à plus d'un titre. Et pourtant bien dans l'esprit Multisim.

« Many worlds »
D'après Imago *:*
« Dans l'interprétation des "many worlds", l'univers se scinde sans cesse en une multitude d'univers contenant des histoires parallèles, et la conscience humaine fait partie de ce voyage. »

Sur internet !
Phantasm, le jeu dont est tiré *Imago*, est disponible gratuitement sur le Web (http://www.hsc.missouri.edu/lamar/weaving/), sous forme d'un fichier Acrobat Reader de 594 Ko, dont vous pourrez ensuite imprimer les 214 pages! Vu la taille du fichier, procurez-vous le programme gratuit de lecture Acrobat (disponible sur de nombreux CD-Rom de magazines informatiques).

La réalité est ailleurs

Imago propose d'explorer la « Vraie Réalité » qui se cache derrière la grisaille de notre fin de millénaire. Cette Réalité s'articule autour de deux grands concepts : l'existence de la magie (abordée ici sous sa forme classique de tradition hermétique occidentale) et la possibilité de voyager dans une infinité de mondes parallèles au nôtre, le tout abordé sous un angle résolument scientifique. Bien qu'il soit possible de le ranger dans la catégorie « fantastique-contemporain », *Imago* diffère de la plupart des jeux de ce type, non seulement par les thèmes qu'il aborde, mais aussi par sa façon d'approcher ces thèmes et le jeu de rôle en général.

Le jeu des initiés

D'emblée, le jeu présente un assortiment de personnages prédéterminés, le « groupe des X », parmi lesquels chaque joueur devra choisir son alter ego. L'identité et la personnalité des différents membres du groupe des X constituent une part déterminante du jeu, exactement comme l'intrigue d'un roman ou d'un film est difficilement dissociable de ses principaux protagonistes. A mi-chemin entre le livre de règles classique et la « fiction d'ambiance » si chère aux auteurs de jeux de rôle, *Imago* se présente comme une sorte de parcours initiatique, qui propose au joueur/lecteur de découvrir l'univers de jeu à travers les premières « expériences » de son personnage. Confrontés à des événements étranges, les membres du groupe des X sont peu à peu amenés à remettre en question leur vision du monde et s'initient à leurs nouvelles possibilités, en même temps que le joueur se familiarise avec les données de base du jeu.

Thèmes et théories

Le sujet d'*Imago* se situe à la rencontre de deux grands courants d'inspiration : l'un ludique, l'autre plus théorique. D'un point de vue ludique, les grands thèmes et les mécanismes du jeu évoquent beaucoup *Mage*, sans le côté « Monde des Ténèbres » (un paradoxe !) : on y parle de magie hermétique, de distorsions de la réalité (pardon, de la Réalité), de voyage entre les mondes. Mais cette ressemblance indéniable tient plus d'une convergence d'inspirations communes que de la copie pure et simple. Ceux qui attendaient un jeu entièrement original (si tant est qu'une telle chose puisse exister) seront sans doute déçus, mais il ne semble guère honnête de reprocher à *Imago* ce que personne n'a reproché à *Shadowrun* vis-à-vis de *Cyberpunk*, ni même aux divers « héritiers » d'*AD&D*... Sur le plan théorique, *Imago* se révèle beaucoup plus avant-gardiste dans sa conception, comme dans ses ambitions. Adaptation (voire refonte) d'un jeu américain intitulé *Phantasm*, *Imago* s'inspire en droite ligne de la théorie des **« many worlds »**, jugée (paraît-il) très sérieuse par certains spécialistes de la physique quantique, et sujette à nombre de débats animés sur Internet. A ce thème central viennent s'ajouter des éléments plus classiques, typiques des jeux fantastiques-contemporains : histoire occulte, affrontements séculaires entre sociétés secrètes, réalités cachées et conspirations magico-politiques. L'ensemble donne un contexte de jeu cohérent et intéressant, mais il est manifeste que ce background ne constitue qu'une partie d'un « Grand Tout » que les joueurs seront amenés à découvrir progressivement.

Rouages du système

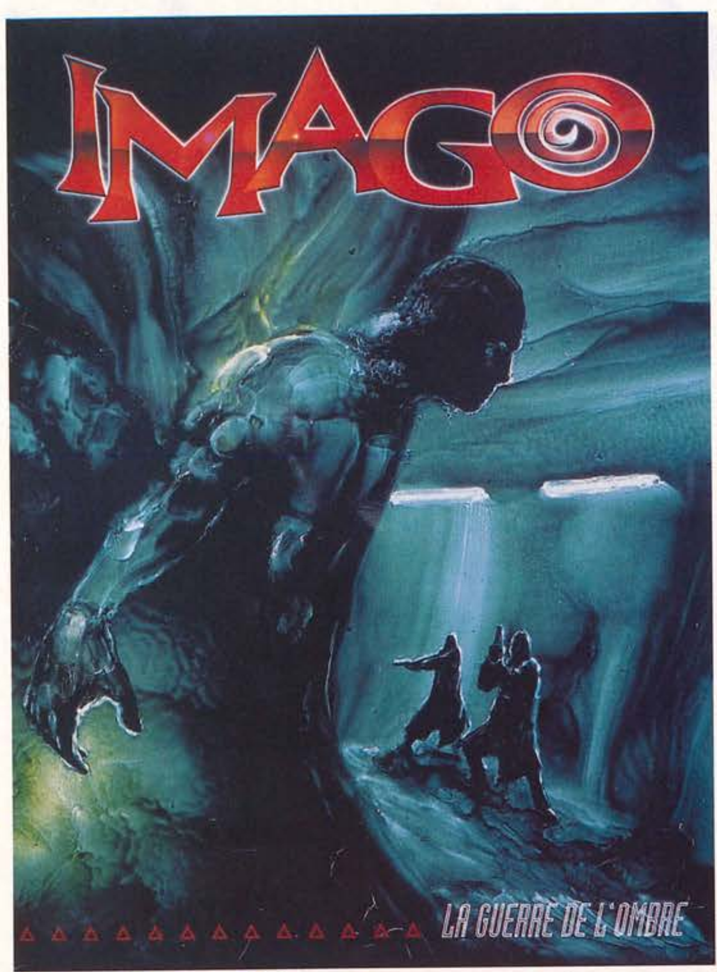
Basé sur quelques recettes éprouvées, le système d'*Imago* peut sembler étonnamment classique pour un jeu au thème plutôt avant-gardiste. On est surpris d'y trouver des règles à la fois aussi précises et aussi traditionnelles, et l'on se dit qu'un système plus libre et plus novateur, peut-être dans la lignée d'*Everway* ou de *Conspirations*, aurait sans doute mieux convenu au propos et au style du jeu. Cela dit, le système d'*Imago*, à défaut d'être révolutionnaire, s'avère clair et fonctionnel, ce qui est déjà beaucoup. Les personnages sont définis par dix caractéristiques chiffrées : la Force, la Vigueur, la Dextérité, le Physique (taille et corpulence), la Puissance (potentiel magique), l'Intelligence, l'Intuition, la Détermination, l'Éducation et la Prestance. Ajoutez à cela des compétences, des actions dotées de niveau de difficulté et résolues grâce à des jets de dés : pas de doute, nous sommes en terrain de connaissance. Notons toutefois la présence d'un système de traits de personnalité à la *Pendragon*, qui permettent de guider l'interprétation des joueurs sans la limiter et rendent les qualités et les défauts des personnages aussi signifiants en termes de jeu que leurs capacités physiques, magiques ou intellectuelles. Les chapitres techniques les plus intéressants concernent évidemment l'apprentissage et l'usage de la magie, composée de Formes et de Disciplines permettant de provoquer divers effets, appelés ici « distorsions ». Présentée sous forme de « séminaires » successifs au cours desquels les personnages découvrent leurs nouveaux pouvoirs en même temps que les joueurs découvrent les règles traduisant ces mêmes pouvoirs en termes de jeu, cette partie des règles constitue l'un des points forts du jeu. Et la démarche d'initiation conjointe du joueur et du personnage y prend tout son intérêt.

L'AVIS DU CRITIK

On apprécie
Le parcours initiatique parallèle du joueur et du personnage ; les nombreuses ouvertures suggérées par le jeu.

On regrette
Le problème posé par la gestion pratique du « faux » meneur de jeu.

200% subjectif ! (échelle de A à E)
J'ai envie d'être :
« Simple joueur » C, joueur-MJ C



Aux frontières du rôle

La grande originalité d'*Imago* ne réside pas dans son système de jeu, mais dans la conception du jeu de rôle qu'il met en avant. La lecture révèle une volonté délibérée de « penser » le jeu de rôle sous un angle différent, en tant que produit commercial et en tant qu'activité sociale. C'est sans doute cette approche très expérimentale qui constitue à la fois le principal intérêt et la principale limite d'*Imago* : de nombreux joueurs seront certainement séduits par les thèmes explorés par le jeu, tout en étant désorientés par sa « philosophie », tantôt très dirigiste, tantôt très ouverte. Ainsi, l'utilisation de personnages prédéterminés a ses avantages et ses inconvénients, puisqu'elle garantit une adéquation totale entre le profil des différents protagonistes proposés et les thèmes développés dans le jeu, mais risque de rebuter les joueurs pour qui le jeu de rôle consiste avant tout à créer soi-même un personnage.

D'un point de vue strictement ludique, la plus grosse innovation proposée par *Imago* est sans doute l'absence de véritable meneur de jeu, ce rôle étant confié aux joueurs les plus aguerris, qui sont aussi les membres les plus expérimentés du groupe des X, deux personnages désignés par les pseudonymes évocateurs de « Maître de jeu » et de « Conteuse ». Cette approche, qui peut paraître séduisante en théorie, risque, en pratique, de poser un certain nombre de problèmes (confusion des rôles, gestion du suspense, décisions arbitraires, frustration des « simples joueurs », etc.), pour lesquels il semble difficile de trouver des solutions satisfaisantes. En voulant supprimer le meneur de jeu omniscient et omnipotent, *Imago* a peut-être donné naissance à un péril dix fois pire, le joueur-meneur de jeu omniscient, omnipotent ET omniprésent. Il est évident que cette approche « radicale » ne conviendra pas à tous les groupes de joueurs et que de nombreux rôlistes préféreront jouer à *Imago* de façon classique, avec un « vrai MJ » et moyennant quelques petits aménagements dans la composition du groupe des X.

Le fond et la forme

D'un point de vue formel, *Imago* se présente donc comme une sorte de produit expérimental et hybride, à mi-chemin entre le jeu à part entière et la « méga campagne ». Loin de limiter la portée et les horizons du jeu, cette approche permet en fait de le rendre plus facile d'accès, à partir du moment où les joueurs acceptent de « jouer le jeu ». Si le jeu se focalise avant tout sur le groupe des X et leur parcours initiatique, c'est d'abord pour fournir aux joueurs une voie d'entrée simple et progressive vers un univers potentiellement complexe, riche en possibilités et en découvertes. Rien n'empêche un meneur de jeu un peu aguerri d'utiliser le background et le système d'*Imago* pour concevoir sa propre campagne, le jeu offrant suffisamment de données et de pistes de réflexion pour alimenter l'imagination des rôlistes les plus exigeants. Sur le fond, *Imago* est avant tout un jeu d'expérimentation et d'exploration, pour les personnages comme pour leurs interprètes/joueurs : expérimentation de nouveaux concepts, exploration de nouveaux territoires, remise en question des « lois universelles »... L'un des grands objectifs d'*Imago* semble être d'amener les joueurs à « penser autrement » le jeu de rôle, de la même façon que leurs personnages vont être amenés à « penser autrement » leur Réalité. Pari audacieux, dont le succès dépend en grande partie de la réaction que suscitera *Imago* chez les joueurs et du suivi que lui assurera Multisim.

Chroniques d'autres mondes

Imago ne constitue que la première étape d'un projet global ambitieux : plus encore que pour n'importe quel autre jeu, le suivi de la gamme s'avérera déterminant quant à l'impact qu'aura ce produit sur le microcosme rôlistique.

Multisim annonce la parution de suppléments qui permettront de poursuivre l'odyssée des membres du groupe des X tout en révélant de nouvelles facettes de l'univers du jeu, suivant le principe d'initiation progressive déjà utilisé dans le livre de règles. A terme, il est prévu que de nouveaux jeux viennent se greffer sur la gamme *Imago*, le passage d'un jeu à un autre n'étant après tout qu'un voyage entre les mondes...

Olivier Legrand

À qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.



Si vous préférez les systèmes éprouvés.



Pour les vieux routards.

FICHE TECHNIQUE

Imago est un jeu de rôle en français édité par Multisim (adapté du jeu américain *Phantasm* disponible sur Internet). *Auteur* : Lamar Henderson. *Adaptation/traduction* : Fabrice Lamidey. *Illustration* : Sébastien Lartigues, Alain Brion (couverture). *Présentation* : un livre de 160 pages N&B sous couverture couleur semi-rigide. *Prix* : 189 F.
Note : Cette critique a été réalisée à partir d'une préversion du jeu ; la version définitive sera enrichie de chapitres supplémentaires, contenant notamment des informations et des conseils sur la maîtrise du jeu.

L'AVIS DE Fabrice Colin

Là où Mage conceptualise parfois un peu trop les choses et cantonne les joueurs à un background très rigide, Imago allie l'élégance à la simplicité et laisse aux joueurs une grande marge de manœuvre. En bref, il ouvre plus de perspectives qu'il n'en impose.

200% SUBJECTIF!
(échelle de A à E)
J'ai envie d'être :
Joueur A, meneur de jeu B

Anciens numéros & Reliures



JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; MM : Moyen Métrage ;
GE : scénario Grand Écran ; C : Jeu de cartes ;
500 000 : 500 000 rôlistes ; Prof. : Profession ;
PdF : Portrait de famille ; EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ;
PL : Première Ligne ; AdJ : aide de jeu ;
JpC : jeu par correspondance ; DA : Destination Aventure.

Anciens numéros disponibles

Numéros 20, 23, 24, 26, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81.

82 – Réponse à Témoin n° 1. EdF : Chill, Man ò War, Caesar. FJ : Selenim, Gurps, ContinuuM (JpC), Artic Storm, Ardennes, The Clash of Armor, Die Hanse. AdJ : Bestiaire médiéval, Enfers et damnations, Auberges à la carte, Comment improviser, Les animaux de monte (Simulacres). JeE solo : La libération de Paris. Sc. : Chill, JRTM, Warhammer, Toon.

83 - EdF : Chimères, Mutant Chronicles, Diplomatie, Rise of the Luftwaffe. Fj : Ravenloft, Junta, La Foi et le Glaive, Survivor One (JpC), Stalingrad : opération Uranus, Triumphant Fox, Operation Mercury. AdJ : Entrez dans la caravane, Dayak, Fous du volant. DA : Composer un rôle pour son personnage. Point de vue sur la Guilde (Mega). Interview d'Eric Wujcik. Sc : Elric, AD&D2, Nephilim, Star Wars. GE : Chill/AdC.

84 - L'opinion des parents Maltese. EdF : Ecryme, Les dieux nomades, Second Front. FJ : Oniros, Melulice Warlord (JpC), Seigneurs Dragons, Grand Siècle, Lost Victory, Ring of Fire. AdJ : T'aurais pas un tuyau, Sono d'enfer, Un verre ça va... DA : Jusqu'où aller trop loin ; Lamies, totems et fantômes (Simulacres). Anne McCaffrey. JeE : Totale Apokalypse. Sc : Cthulhu, Mutant Chronicles, Chimères, INS.

85 - Réponse à Zone interdite. EdF : Elfquest (v.f.), Mage (v.f.), The Battles of Waterloo. FJ : Castle Falkenstein, Condottiere, Battlespace, Cyber League (JpC), Charges, Enemy at the Gates. Dossier : les jeux de cartes. DA : Gérer les combats. AdJ : Chimères, Kabaal + les morts-vivants, Visite touristique (Mega), règles pour Totale Apokalipse. Sc : Ars Magica, Shadowrun, Vampire, Ecryme ; GE : AD&D.

86 – Résultats des trophées du jeu de rôle 94. EdF : Légendes des Contrées oubliées, Kult, SPQR. PdF : Gurps en v.f, Warhammer en v.f. DA : Maîtrisez le temps. Sc : Mega, Gurps Japon, Cthulhu, Légendes des Contrées oubliées ; GE : Star Wars. AdJ : Les conquérants de l'océan Oriental, Devine qui vient damner ce soir ?, Nuisances & Nature (Simulacres), Les Japonais Kamakura (Charges). FJ : Guerre & Frontière, Dragons et Nacelles, Hunters from the Sky, Kölin.

87 – EdF : Thoan, Titan Legions, Dixie. PdF : Rifts. FJ : A Famous Victory, The Rising Sun, Necroverse (JpC). DA : Jouer en campagne. AdJ : Asylum, Magistra, Créer un monde (Mega), Les Romains (Charges). Sc : Elfquest, Thoan, AdC, Kult. GE : AD&D.

88 - EdF : miles Christi, Warhammer Quest, Rossyïa 1917. FJ : Alexander Deluxe, De ltQF à AH. PdF : Shadowrun. DA : Créer sa campagne. AdJ : Ze beast of 95, Rencontres autour de Majistra, Les origines (Simulacres), Les Arabes (Charges). Pourquoi jouer des immortels. Sc : Warhammer, Shadowrun, Eléckasë, Nephilim. Listes : Spellfire v.f., Renaissance v.f., Ice Age v.o.

89 - EdF : Château Falkenstein ; Crisis : Sinaï 1973/Yom Kippur. FJ : Changeling ; Soirée de meurtre ; Flight Commander II ; Nemak II/Chronos (JpC). PdF : 3W. DA : Les situations impossibles. AdJ : La Nouvelle République pour Star Wars ; Skhâtraz (Paorn) ; Ze beast of 95 (II) ; La négociation en six règles ; Les Bourguignons (Charges). Sc : Vampire, Star Wars, miles Christi, Cthulhu, AD&D (GE).

90 - EdF : Conspirations, Birthright, Everway, Credo, ASL Solitaire, The Great War in Europe, Geronimo, Alliances royales (JpC). PdF : Nephilim. AdJ : Simulacres, Les portes de la création (Thoan), Dark Sides (Star Wars). DA : Devenez meneur de jeu. Sc : Château Falkenstein, Thoan, Cyberpunk, Warhammer. Poster : carte du monde de Thoan, pin-up.

91- EdF : Nightprowler, Wraith, Necromunda, Il était une fois, Machiavelli. FJ : The 3 Days of Gettysbrug, Nache Frankreich, The Last Crusade. Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère. DA : Pour des descriptions vivantes. AdJ : Causer l'arguche des voleurs, Mad Mage. Sc : Necromunda, L'appel de Cthulhu, Conspirations, AD&D, Cyber Age, Vampire (GE).

92 (mensuel !) - EdF : JRTM 2e édition v.f. ; Mondes et Héros. Le Monde des Ténèbres ; L'évolution du JdR. AdJ : Gwôrassic Park ; Maîtrisez les combats épiques ; Adapter les scénarios méd-fan à Simulacres ; Feuille d'aide pour Skills & Powers ; Les déplacements pour Middle-Earth - The Wizards. DA : Je ne suis pas un numéro ! Sc : Nightprowler, Cthulhu, Hawkmoon, AD&D ; Warhammer Batailles. Et nos rubriques habituelles.

93 (mensuel !) - Mekton Z, Heavy Gear, Soirée Enquête. Jeux, joueurs & Internet. PdF : Vampire. AdJ : La petite baston dans la prairie (G&M) ; Propriétaires d'une auberge de vos propres mains ; Seven : les sept règles de l'effroi ; des cartes pour Il était une fois... ; conseils pour Space Marine/ Titan Legion. DA : La vie ne commence pas au premier jet de dés. Poster : des décors modulables d'auberge. Sc : Necromunda (figu.), Elric, Warhammer, Nephilim, Château Falkenstein.

94 (mensuel !) - Guildes JdR ; Vampire : Dark Ages ; Léviathan (figu). PdF : Loup-garou, Mage, Wraith, Changeling. AdJ : Les cavouineurs ; Le catalogue de l'ogre moderne (G&M) ; Le mémento de l'Investigateur ; L'ordre des chevaliers d'Airain (Simulacres). DA : Enquêtes & prétextes. Interview : J.-M. Ligny ; Miss Wraith et Mister Changeling. Sc : Star Wars, Magna Veritas, Shadowrun, L'appel de Cthulhu, JRTM (MM), AD&D (MM). Et nos rubriques habituelles.

95 (mensuel !). EmpyriuM ; Space Hulk. AdJ : L'œil de Caza ; Le trombinoscope éloquent ; De ce côté du miroir ; Le trombinographe ; Nouveaux profils pour Star Wars (G&M) ; Miss Grubert, cyber psychiatre. DA : Prends ton crayon et ta gomme... Écrivez des scénarios pour Casus. Sc : Guildes, Mutant Chronicles, AD&D-Ravenloft, Rêve de Dragon, AdC (GE) ; Léviathan/Warhammer 40K. C : Netrunner ; Mythos.

96 (Juillet-août) : Earthdawn (v.f.), Rolemaster 3e éd., Les Colons de Katane (plato), Warzone (figu). AdJ : Rhadjabán, Bouillabaisse... (G&M), Adapter les scénarios space opera à Simulacres. Cave canem. Int : Jonathan Tweet. Sc : AD&D, Earthdawn, Mage, Empyrium, Star Wars (GE), Space Hulk, WH 40K.

97 (mensuel). Changelin, Shaan. PdF : Star Wars. DA : Guide d'achat du 1er jeu. Accessoire : la feuille d'équipement. AdJ : Djarabân ; Les monstres de Djarabân ; Un nouveau Credo (Credo) ; Warhammer/ Léviathan : mêmes combats (figu) ; La voie du guerrier (Simulacres). Sc : AdC, Shaan, Nightprowler, Thoan, AD&D (GE).

98 (mensuel). DragonLance 5th Age, Bitume 10 ans, Maharadjah (plato), Mirage (cartes). AdJ : La conspiration : mode d'emploi ; Histoires abominables (G&M) ; Liste des cartes Mirage ; Feuille d'aide au combat et SAN (AdC) ; Le fantastique contemporain (Simulacres) ; Plus on est de fous (Colons de Katäne) ; Godzilla (Manhattan). Créer son club. Int : Greg Stafford. Premier contact avec un scénario (DA). Sc : Shadowrun, Changelin, Guildes, Bitume, AD&D (GE) ; Warhammer Bataille.

99 (mensuel). Hawkmoon NE ; Nephilim 2. Power (plato) ; Flintloque (figu). AdJ : Faire des parchemins ; Galactic Born Killer (G&M) ; Jeunes loups et vieux renards... (DA) ; feuille d'aide à la création pour Nephilim ; Citations de méd-fan ; Les wangas de la marine (Simulacres). JC2 : Guardians ; règle option. pour Le Seigneur des Anneaux : Les sorciers. Sc : Star Wars, Hawkmoon NE, Cthulhu, Pendragon, Vampire (MM), Warhammer (MM).

100 (mensuel). JdR : Vampire : L'âge des Ténèbres ; Le monde de Murphy. Plato : Elixir ; Méditerranée. Cartes : X-Files ; The Sabbat ; Dark Age. Spécial n° 100 : Carte blanche aux dessinateurs ; 200 % subjectif ; Concours G&M. Int : Marc Rein•Hagen. Vade mecum. S : Réseau divin, AD&D, Nephilim, Warhammer.

101. Netheril (AD&D) ; Gurps Vampire. Warhammer Batailles fantastiques (figu). Age of Renaissance (plato). Background : L'archipel de Sergalane. Prof : Maître de l'ambiance. Urgences (G&M). Simulacres mis à l'index. Acc : Le mémo du joueur de Star Wars. Sc : Cthulhu, Vampire - L'Âge des ténèbres, Le Réseau divin (5, 6, 7), Gurps médiéval, Shadowrun (GE) ; Warhammer (figu). 500 000 : Jeu de rôle et crime.

102 - Polaris ; Monde des Ténèbres : France ; Deadlands, In Nomine. Meurtre à l'abbaye (plato) ; Inferno (figu). Int : L'équipe de Guildes. Prof : Personnage en clair-obscur. AdJ : Le hangar de Marty F. Manifeste pour le 10e art. La liste bilingue pour Visions/Magic. Sc : AD&D, Kult, Elric, Cyberpunk, Magna Veritas (MM), Réseau divin (MM) ; Warhammer (figu).

Hors-série Casus Belli

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine..., Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune -Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview : A. Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeux de plateau : Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes : Jyhad, Magic, Spellfire, les autre jeux de cartes. Wargames : Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisés, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 – ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. Sc. : AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie ; liste des scénarios publiés dans CB.

HS 16- CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres : encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios.

HS 17 – ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume II. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres.

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli,
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI : ______________ soit ______ numéros au prix unitaire de 32 F franco (Étranger : 37 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI aux prix unitaires de :
  - 40 F franco (Étranger : 45 F) : ___HS n°2, ___HS n°3
  - 45 F franco (Étranger : 50 F) : ___HS n°4, ___HS n°6, ___HS n°8, ___HS n°11, ___HS n°12, ___HS n°14, ___HS n°15, ___HS n°16, ___HS n°17
  - 49 F franco (Étranger : 54 F) : ___HS n°7, ___HS n°9, ___HS n°10, ___HS n°13.
- Je commande ____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).
- Je joins mon règlement de __________ F par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom ______________ Prénom ______________
Adresse ______________________________
Code Postal ________ Ville ______________

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/97, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

RCS PARIS B 572 134 773



L'Unirêve

A la croisée des rêves

Du voyage et des voyageurs

Rêve de Dragon est l'un des plus anciens jeux de rôle français. À un système éprouvé, de type plutôt simulationniste, se mêlait une notion originale de l'aventure : celle du voyage sans retour. Dans *Rêve*, chaque scénario est en général joué indépendamment des autres, même si le personnage – le voyageur – évolue au fur et à mesure de ses pérégrinations. C'est que le monde est un monde rêvé par les Dragons, et que chaque petit univers, chaque histoire, est une bulle de rêve, plus ou moins liée aux autres (par les déchirures, le blurêve, le gris rêve…). Ainsi, si la langue, la magie, les usages, la technologie sont presque identiques de rêve en rêve, le voyageur est celui qui a choisi de partir pour ne plus revenir. Si Frodon sait qu'il reviendra sans doute un jour dans la Comté natale, si Conan voyage de Cimmérie en Stygie, le voyageur de *Rêve de Dragon*, lui, ne compte pas revenir chez lui. Son départ est sans retour. Du moins jusqu'à *l'Unirêve*.

Hetzel et Jules Verne ?

Parfois les idées naissent dans la tête d'un auteur, parfois c'est la commande d'un éditeur. *L'Unirêve* est né de ce genre de confrontation. Multisim désirait que *Rêve de Dragon* bénéficie d'un « background », un endroit fixe que joueurs et personnages pourraient connaître, arpenter mais surtout : où revenir. Le défi pour Denis Gerfaud, l'auteur du jeu, était de répondre à cette demande sans pour autant mettre en péril l'esprit de *Rêve*. Le pari semble gagné… (mais à cela seuls les joueurs apporteront la réponse).

Le Corps de Dragon

Qu'en est-il donc de l'Unirêve ? En résumé, il présente un rêve bien particulier : Asthar, qui a la propriété d'être relié de façon originale à d'autres rêves. Dans cet archipel isolé au milieu d'une mer infinie, une île abrite le Tournerêve, une déchirure étrange et mouvante qui débouche sur au moins trois rêves que l'on a pu explorer et d'où l'on a pu revenir : Orsis, Endryamir et Toumane. Chacun de ses trois rêves donnant aussi sur d'autres rêves d'où il est parfois possible de revenir.

Les habitants d'Ashtar ont donc intégré ce phénomène et ont créé toute une structure politique, commerciale et d'exploration, pour exploiter cette possibilité de voyager de rêve en rêve. Les dirigeants d'Ashtar, hégémonistes, ont alors développé une théorie selon laquelle les Dragons rêvent de plus en plus profondément, que les liens entre rêves se raffermissent, et que tous les rêves pourront un jour être répertoriés, cartographiés (et exploités bien sûr). Nous sommes donc en route pour l'Unirêve, vers le Quatrième Âge.

Des genres littéraires

Évidemment tout n'est pas aussi simple. Et une théorie a beau être belle, elle n'est toujours qu'une théorie, une proposition. L'intérêt pour le meneur de jeu, comme pour les joueurs, de *Rêve de Dragon* est de pouvoir intégrer l'Unirêve à leur séances de jeu sans pour autant s'y fixer, considérant cet univers comme un « Voyage » où pour une fois le décor serait plus important que l'histoire. Ou bien introduire enfin le jeu en « campagne » dans *Rêve de Dragon*. En ce qui concerne le décor, il constitue une sorte de jeu littéraire, puisque chaque rêve correspond à une variation des divers genres qui mêlent épopée et magie. Ainsi, Ashtar, proche de la Venise de la fin du Moyen Âge, permet de jouer dans un monde d'intrigues et de suspense, un univers de cape et d'épée. Le rêve d'Orsis, avec ses êtres fées, sa forêt étrange et légendaire exploitée par les humains industrieux, est proche du fantastique merveilleux (la fantasy). Le rêve d'Endryamir, avec ses montagnes et ses gnomes mystérieux, ses cités perdues pleines de monstres, est un monde d'heroic fantasy (le plus proche de celui d'*AD&D*). Le rêve de Toumane avec sa sombre forteresse, toujours en butte aux invasions saures, se rapproche de ce que l'on appelle parfois le médiéval-fantastique. Quant aux autres rêves, que ce soit le désert cyan, les plaines des nécromanciens… ils ouvrent d'autres pistes à développer.

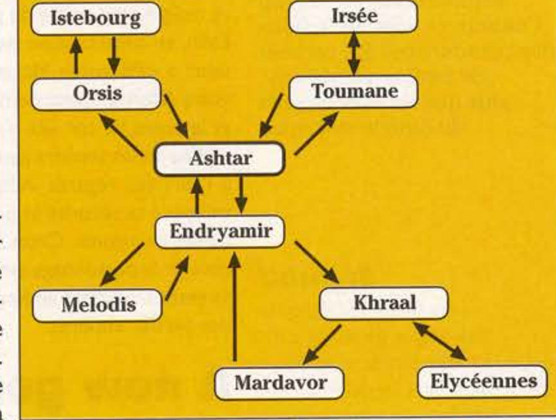
De la forme et du fond

Un livret de trois scénarios permet d'entrer dans l'Unirêve pour l'explorer. Si, au final, il ne manque rien à ce supplément pour atteindre son but, on regrettera de ne pas y trouver plus de substance. La quantité de texte est proche de celle d'un *Voyage* classique, là où on aurait bien aimé en avoir le double, avec des indications plus précises sur les villes, leurs habitants, leurs coutumes. Bref, un léger goût de trop peu.

Pierre Rosenthal

Un univers pour *Rêve de Dragon*, le jeu des voyageurs sans attaches ? Voilà une bien étrange idée, qui valait la peine qu'on s'y attarde !

- **FICHE TECHNIQUE**
- Un supplément pour Rêve de Dragon édité en français par Multisim.
- *Textes* : Denis Gerfaud.
- *Illustrations* : Florence Magnin (couvertures) et Rolland Barthélémy.
- *Présentation* : Boîte cartonnée comprenant 4 livrets noir et blanc (8, 34, 42 et 34 pages) dont 3 à couverture couleur.
- *Prix indicatif* : 199 F.



La structure connue de l'Unirêve.



Ars Magica

Plus hermétique que jamais ?

Retardée puis cédée à Atlas Games, et retardée à nouveau, il aura fallu attendre janvier 1997 pour que paraisse la quatrième édition d'*Ars Magica*. L'heureux éditeur avait parlé de « profondes modifications » dans le système de jeu. Voyons ce qu'il en est...

Souvenez-vous !

Plutôt qu'un univers médiéval-fantastique de plus, *Ars Magica* présente une version « mythique » de l'Europe du XIII[e] siècle où Église, royaumes et empires historiques coexistent avec les produits de leurs croyances : êtres féeriques, anges, démons et même mages sont une réalité avec laquelle il faut compter. Sur cette base, il revient au meneur de jeu de doser rigueur historique et éléments fantastiques.
Le joueur se voit proposer de créer un trio de protagonistes composé d'un puissant mage et de deux « simples mortels ». Ces derniers sont le compagnon, ami et allié du mage, et un servant qui a voué obéissance au sorcier en échange de sa protection. Selon les besoins de la **saga**, il est possible d'incarner l'un ou l'autre des personnages. Deux listes de vocations sont proposées, variant de cuisinier à garde de pointe pour les servants, et de dame à bourreau en passant par le classique chevalier pour les compagnons.
Quant au mage, ses caractéristiques magiques le classent dans l'une des douze Maisons qui constituent l'ordre d'Hermès, la société qui réunit sous son autorité les mages de l'Europe mythique. Ainsi, si votre sorcier est fasciné par la magie du monde animal, il appartiendra à la Maison Bjornaer. Si vous lui trouvez un tempérament de feu, la Maison Flambeau lui conviendra mieux. Mais peut-être est-il plus préoccupé par le respect du code d'Hermès (Maison Quaesitor) ? Ou par le maintien de bonnes relations entre les mages et le « monde extérieur » (Maison Jerbiton) ? Sinon, il pourra intégrer la respectable Maison Bonisagus qui porte le nom de l'auteur de la théorie Hermétique ou la Maison Tytalus tombée en disgrâce, ou bien encore la Maison Criamon repliée sur elle-même. Sont aussi proposées les Maisons Verditius, spécialisée dans la création d'objets magiques ; Merinita, liée au monde de la féerie ; Tremere, qui sort d'une crise « vampirique » et Mercere, dont les membres dépourvus de pouvoirs magiques servent de messagers aux autres Maisons. A défaut, il vous reste la Maison Ex Miscellanea qui accueille les mages inclassables désireux de faire malgré tout partie du puissant ordre d'Hermès.
Enfin, en collaboration avec d'autres mages pouvant appartenir à différentes Maisons, vient le moment de fonder votre Alliance. Cette dernière peut prendre maintes formes et le choix de son site n'est jamais le fait du hasard. C'est un lieu où les sorciers peuvent étudier et pratiquer leur Art à l'abri des regards indiscrets. Servants et compagnons veillent à sa sécurité et pourvoient aux besoins quotidiens de ses occupants. Cette Alliance, au fil des sagas, tendra à devenir le personnage central du jeu, la simple question de sa gestion pouvant aisément passionner les joueurs durant des parties entières.

Saga
Synonyme de campagne : suite d'aventures interconnectées, s'étendant sur une longue période de temps. S'il y a une différence, c'est qu'ici, comme dans les jeux du Conteur, ce sont les actions des personnages qui servent de moteur à l'histoire, plus que les événements du monde extérieur.

Dé qualité
Ars Magica IV propose trois règles de jet du d10 : entre le tirage simple et le tirage de tension dans lequel le 0 peut entraîner un échec critique et le 1 une réussite critique, apparaît le « Quality die », sorte de tirage de tension sans la règle du 0, donc sans risque de désastre.

A new generation !

Ars Magica nouvelle édition, c'est aussi *Ars Magica* nouvelle génération ! Ainsi, Atlas Games nous propose de passer de 1197 à l'an de grâce 1220. La quatrième croisade a laissé une Constantinople en ruine et la suivante prend place en Égypte. Les Mongols se pressent aux portes de l'Europe de l'est tandis que dans le sud de la France, l'hérésie cathare est réprimée dans le sang. Les prétextes de sagas captivantes ne manquent donc pas. Seul l'ordre d'Hermès semble avoir échappé à la course de l'histoire. C'est dommage, la description d'événements importants concernant son évolution aurait justifié ce déplacement dans le temps du contexte du jeu. Bien sûr, si vous êtes un familier d'*Ars Magica*, rien ne vous oblige à resituer vos sagas vingt ans plus tard.
Quant aux liens entre *Ars Magica* et un certain Monde des Ténèbres, sachez que cette édition présente une « réalité parallèle » dans laquelle les vampires Tremeres ont tous été détruits à la suite d'une croisade hermétique. Adieu Mascarade, Apocalypse et Ascension... Les puristes de « l'Art de la Magie » apprécieront. Les autres pourront, là encore, ignorer et relier le jeu à *Vampire : l'Âge des Ténèbres* dont la version française vient de paraître.

Faute de forme

Attardons-nous un instant sur le travail, ou plutôt le massacre, commis par le maquettiste d'Atlas Games. La mise en page, austère et peu engageante, rappelle le temps des premiers jeux de rôle. Les (très) rares illustrations seraient mieux placées dans un supplément pour *AD&D*, et les représentations des symboles des Maisons sont tout bonnement ridicules. Certes, Atlas Games ne dispose pas des moyens financiers de Wizards of the Coast mais il y a des limites ! La lecture du jeu en est presque rendue pénible. Jamais *Ars Magica* n'avait été aussi desservi par sa présentation. Un obstacle qui risque de décourager plus d'un acheteur potentiel.

Simple système de jeu

Le système d'*Ars Magica* est, à la base, très simple. Pour connaître le résultat d'une action, il suffit d'ajouter le

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie
Certaines modifications apportées au système de règles ; la préservation de l'esprit du jeu.

Je regrette
La maquette ; les illustrations ; la forme en général ; le rapport qualité/prix discutable.

200 % SUBJECTIF ! (échelle de A à E)
J'ai envie d'être :
Joueur : B, meneur de jeu : C

Fourth Edition



résultat du jet d'un dé à dix faces à la somme des valeurs d'une des huit caractéristiques principales et de la compétence appropriée. Le total obtenu est alors comparé à un niveau de difficulté préalablement déterminé par le meneur de jeu.

Quant à la magie, chaque mage possède un score supérieur ou égal à zéro dans chacune des cinq techniques et des dix formes de magie hermétique. Pour lancer un sort, on ajoute au résultat du jet de dé la somme des niveaux de la technique et de la forme correspondant au type de sort lancé. La difficulté est le niveau du sort. D'autres facteurs entrent en jeu selon qu'il s'agit d'un sort formel (sort scolaire que le mage a appris), d'un sort spontané (sort improvisé) ou d'un rituel.

« Profondes » modifications

Atlas Games avait annoncé de profondes modifications dans le système de jeu. De nombreuses règles ont, en effet, été révisées, mais rien qui ne révolutionne *Ars Magica* dans le fond.

Les modifications les plus importantes concernent le système de combat. L'édition précédente proposait deux systèmes, un plus simple (Action) et un plus élaboré (Duel). Cette édition y met fin. Désormais, une procédure intermédiaire s'applique à toutes les situations de conflit physique. Par ailleurs, les phases de combat ont été légèrement modifiées et d'astucieuses règles de distance interviennent lors de la phase d'engagement. Regrettable : les si distrayantes tables de désastres en combat ont été supprimées. Enfin, les catégories de compétences martiales ont été révisées. Ces modifications simplifient le système et en accroissent la précision. Quant à savoir s'il était nécessaire d'améliorer un système qui fonctionnait honorablement dans un jeu où le combat joue un rôle accessoire…

D'autres modifications concernent la détermination du niveau des sorts. Comme pour le combat, logique et méthode sont au rendez-vous. Des lignes directrices sont proposées au début de chaque nouvelle combinaison de technique et de forme. Ainsi, il devient objectivement plus aisé d'apprécier le niveau d'un sort. De plus, les nouvelles règles de distance, durée et visée jouent un rôle déterminant dans le calcul de la puissance d'un sort. Conséquence inévitable : le niveau de certains sorts a été revu à la hausse ou à la baisse, et c'est parfois inquiétant pour l'équilibre du jeu. Ainsi Voile d'invisibilité, sort de niveau 30 dans la troisième édition est désormais de niveau 10 ! A ce prix, on peut craindre une épidémie de mages invisibles ! La logique des nouvelles règles est pourtant incontestable. Mais la magie n'a peut-être pas tant besoin de logique.

Quant à la création des personnages, de nombreuses corrections sont intervenues. De manière générale, la liste des compétences a subi des modifications et les caractéristiques de départ s'échelonnent entre -3 et +3 au lieu de -5 et +5. Le système de création simple de personnages a été supprimé. Ce n'est pas une perte. Par ailleurs, un système d'archétypes (House Templates) a été mis au point pour orienter la création des mages. Ils précisent pour chaque Maison les compétences de base, les points d'expérience de départ et les éventuels vices et vertus obligatoires ou recommandés.

Le moins qu'on puisse dire des règles de création des Alliances est qu'elles ont pris un tour « numérique ». Les Saisons représentant les différentes étapes de la vie d'une Alliance sont expédiées en une demi-page ! La quasi-totalité du chapitre est consacrée à la présentation des caractéristiques des Alliances. En tout, huit caractéristiques subdivisées chacune en trois sous-caractéristiques s'échelonnant entre -5 et +5 couvrent tous les aspects d'une Alliance. Ainsi, par exemple, la caractéristique Relations est subdivisée en Allies, Enemies et Contacts.

En fait, pas si mal !

« Plus de technique, moins de roleplaying » semble avoir été l'idée directrice de la quatrième édition. Atlas Games a laissé une part moins grande au hasard, donc à l'arbitraire du meneur de jeu. Pourquoi pas ? Les apports d'*Ars Magica IV* présentent d'indéniables qualités : concision des textes, organisation des chapitres, précision et logique des règles rattrapent largement un habillage déplorable. L'intérêt déjà exceptionnel du jeu en est même accru. Ceux qui découvriront *Ars Magica* par sa quatrième édition pourront compenser leur inexpérience par l'efficacité des règles. Les aficionados de la première heure profiteront, quant à eux, des qualités des nouvelles règles sans rien changer à leur manière de jouer.

Mehdi Sahmi

FICHE TECHNIQUE

***Ars Magica* Fourth Edition est un jeu de rôle en anglais édité par Atlas Games. *Auteurs* : Mark Rein•Hagen et Jonathan Tweet. *Présentation* : livre de 272 pages à couverture souple. *Prix* : 230 F.**

À qui s'adresse ce jeu ?

Si vous jouez en campagne.



Si un look austère vous convient.



Si vous aimez la complexité, la précision.

Logo out

Vous qui espérez que la feuille de personnage de la quatrième édition ait échappé aux sévices du maquettiste d'Atlas Games, abandonnez tout espoir ! Elle reprend le logo d'*Ars Magica III*… alors que la quatrième édition en propose un différent !

L'AVIS DE Tristan Lhomme

J'aime ce jeu, et je serai ravi d'y faire jouer. Mais franchement, l'idée de passer des heures à lire le livret le plus laid que j'ai jamais vu est rédhibitoire. Je me consolerai en étant joueur…

200% SUBJECTIF !

J'ai envie d'être :
Joueur : A, meneur de jeu : E



Chivalry & Sorcery

Tu fais ça ? Il ne se passe rien !

Une réimpression peut séduire les nostalgiques ou les curieux (voir *Bushido*, *Space Opera*). Une refonte avisée des règles peut rivaliser avec les jeux actuels (tel *Traveller*). Entre les deux, cette troisième édition de *Chivalry & Sorcery* laisse dubitatif...

Il était une fois...

Chivalry & Sorcery (*C&S*) reparaît, après plusieurs années d'absence. La première édition date en effet de 1977 et c'est le premier jeu de rôle – hors *AD&D* – dont Casus Belli a parlé (dans son numéro 5, ce qui ne nous rajeunit pas !). *C&S* avait été créé en réaction à la fantaisie historique de *Donjons & Dragons*. Contrairement à ce dernier, il se basait sur le Moyen Âge européen (en particulier les XIe et XIIe siècles), et s'adressait aux joueurs plus en quête de sérieux, quitte à perdre en héroïsme hollywoodien ce qu'on gagnait en réalisme historique. Autre démarquage d'*AD&D*, on pouvait enfin sortir du carcan des classes de personnage. Par contre, comme *AD&D*, *C&S* ne fournissait aucun background, si ce n'est des listes d'objets, de créatures, et quelques infos sur les relations sociales.

La première édition était truffée de bogues et de contradictions, aussi FGU nous gratifia en 1983 d'une deuxième édition qui clarifiait et épurait certains points des règles, tout en en complexifiant d'autres. Dotée de célèbres tables permettant de gérer des armées ou des châteaux, elle permettait aux joueurs de développer des personnages de haut niveau, qui se trouvaient embarqués dans des équipées solitaires, des guerres ou des rivalités politiques.

Aujourd'hui, c'est un nouvel éditeur, Highlander Designs, qui reprend le flambeau. Côté présentation, c'est austère, voire rébarbatif. Côté contenu, c'est toujours beaucoup de règles : création des personnages (28 pages), système de jeu et compétences (46 pages), combat (16 pages), miracles (10 pages) et magie (72 pages), la vingtaine de pages restantes présentant l'expérience, des listes d'accessoires et les règles concernant les créatures monstrueuses.

Un système d'un autre âge

C&S est né à une époque où argumenter sur les règles et faire des calculs interminables faisait autant partie du plaisir du jeu que le scénario lui-même, et FGU était le champion de cette tendance. La nouvelle mouture fait un peu marche arrière, et fournit un système pour jouer des aventures médiévales qui tient la route, mais conserve indubitablement la saveur de son premier éditeur.

Comme dans les précédentes éditions, la création de personnage est très détaillée. Mais là où le joueur commençait par jeter une série de dés, il doit désormais choisir entre génération purement aléatoire, semi-aléatoire ou allocation de points. La génération aléatoire n'a pas changé : des jets de dés déterminent les neuf attributs du personnage. La méthode par allocation de points est celle devenue familière dans la plupart des jeux récents. La méthode semi-aléatoire, un peu bâtarde à mon avis, consiste à faire un jet de dés pour déterminer le nombre de points à répartir. Les deux méthodes par points sont à leur tour sujettes à option : créer un personnage « historique » ou « héroïque », le second bénéficiant d'un peu plus de points que le premier. Les trois races de personnages jouables sont : Humain, Elfe et Nain.

Les attributs sont pour l'essentiel très classiques : Agilité, Apparence, Constitution, Intellect, Force, Volonté, auxquels viennent s'ajouter la Voix Bardique (de laquelle découlent les compétences d'éloquence), la Discipline (faculté de concentration) et la Piété ; leur valeur varie de 2 à 20.

De ces attributs découlent les valeurs des jets d'attribut, utilisés chaque fois qu'une tâche est jugée trop facile pour recourir aux compétences, tout en étant susceptible d'échouer.

On détermine ensuite l'aspect du personnage, l'influence possible des forces occultes sur sa destinée, pour savoir s'il est susceptible d'être magicien.

Puis viennent le choix de la classe sociale du personnage (du servage à la haute noblesse), de la profession de son père, son rang familial et des talents ou défauts particuliers qu'il peut avoir. Pour tous ces points, le joueur peut soit jeter les dés et lire le résultat sur des tables, soit dépenser des points de création afin d'obtenir le personnage de son choix. Selon les options, il sera doté de compétences liées à son origine.

L'étape suivante consiste à choisir la vocation du personnage (à ne pas confondre avec son métier). Celle-ci détermine non pas quelles compétences il peut apprendre, mais lesquelles lui sont plus faciles à étudier, ce qui se traduit par un « prix » différent pour les niveaux de compétences. Ces vocations sont au nombre de cinq, qu'on a l'impression d'avoir déjà vues quelque part : guerrier, mage, clerc, voleur ou aventurier (n'importe quoi qui n'entre pas dans l'une des autres catégories). Le choix de la profession vient ensuite. De chacune découlent des compétences que le personnage a pu apprendre.

Pour finir, le joueur doit calculer un certain nombre de caractéristiques secondaires (une calculatrice est bienvenue !). Exemple : la Constitution d'un personnage permet de déterminer la vitesse à laquelle il récupère ses points de vie, en pourcentage de son maximum de points, lequel pourcentage dépend également de son activité sur un jour donné. Ainsi, dans l'exemple cité dans les règles, un personnage peut récupérer de 1,02 à 2,72 points de vie, selon son activité quotidienne, les décimales étant reportées d'un jour sur l'autre !

Une dernière chose : le personnage démarre au niveau d'expérience 1.

L'AVIS DU CRITIK

On apprécie
L'épaisseur et la diversité des personnages.

On regrette
La complexité et la persistance de concepts comme les niveaux d'expérience.

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)
J'ai envie d'être Joueur C, meneur de jeu E

A venir

Au niveau du suivi prévu, la troisième édition de *C&S* devrait être une bonne surprise : au lieu d'une dizaine de suppléments publiés par FGU en autant d'années, Highlander Designs en annonce une demi-douzaine pour le premier semestre 97, dont un guide du MJ, un bestiaire, des suppléments consacrés aux magiciens et aux chevaliers, et des scénarios. Bien entendu, tout cela reste à voir...

Sorcery Third Edition

Nombre de compétences, en particulier celles liées au combat, renvoient à des tables spécifiques pour connaître l'effet lié à ce résultat.
La liste des compétences est assez impressionnante (plus de 250) et couvre à peu près toutes les activités imaginables.
Les combats sont résolus de la même manière, avec un grand nombre d'options pour modifier les chances de succès. Le déroulement d'un tour de combat est géré par des points d'Action, toute action en consommant un certain nombre. En clair, on est loin de la simplicité, mais pour autant que je me souvienne des précédentes éditions, celle-ci représente quand même une nette simplification.

Et Dieu dans tout ça ?

Si l'optique de *Chivalry & Sorcery* se veut historiquement réaliste, les concepteurs n'ont pas oublié pour autant l'intérêt que les joueurs portent à la magie. Cette dernière est présente sous deux formes : les actes de foi et la magie proprement dite.
Les actes de foi sont des possibilités d'aide « divine » offertes aux clercs, qui comprennent la guérison des malades jusqu'à la résurrection des morts ou les miracles.
La magie se taille la part du lion, avec sept types différents (magie druidique, divinatoire, sorcellerie, enchantement, nécromancie, thaumaturgie, etc.) et treize méthodes (magie élémentaire, illusion, conjuration, commandement, etc.), entre lesquelles se répartissent des listes de sorts.
Des règles très complètes permettent de gérer la création d'objets magiques et de sortilèges.
On notera que, comme dans les précédentes éditions, c'est en étudiant dans leur atelier que les magiciens gagnent de l'expérience, et pas en allant « casser du monstre ».

Niveau ? Eh oui ! *C&S* nous vient d'une époque où l'expérience des personnages se comptait en niveaux, et le concept perdure dans cette édition. Toutefois, là où on avait autrefois un système de classes rigides à la *AD&D*, on a désormais un panachage de classes et de compétences un peu plus agréable.

Comment ça marche ?

Chaque compétence se voit attribuer un facteur de difficulté, qui sert à déterminer la facilité à l'utiliser comme à l'étudier, les chances de réussite liées à l'utilisation de cette compétence par quelqu'un qui ne l'a jamais étudiée, les minima et maxima de chances de succès – une fois tous les modificateurs pris en compte – et les coûts en points d'expérience pour acquérir un niveau de cette compétence (jusqu'à concurrence du niveau d'expérience du personnage).
Une opération cumulant les bonus/malus liés aux attributs, les bonus liés au niveau de la compétence et les éventuels bonus/malus supplémentaires donne un facteur personnel de compétence, lequel cumulé à la « chance de base » liée à la compétence et aux modificateurs divers permet de déterminer les chances de réussite du personnage dans une action donnée. Il ne s'agit que de simples additions ; pas besoin d'avoir fait Maths Sup.
Une fois les chances de succès total déterminées, le joueur lance trois dés à dix faces. Les deux premiers sont de classiques dés de pourcentage, permettant de savoir si l'action a réussi. Le troisième, appelé dé critique, indique le degré de réussite (ou d'échec) de l'action, de 1 (réussite ou échec minime) à 10 (réussite éclatante ou échec catastrophique).

Quoi d'autre

Les règles proposent des tables très détaillées de prix d'objets aussi divers que les vêtements, les outils, les armes et les armures, la nourriture et la boisson et le coût de construction des bâtiments ! Ces tables étaient une tradition des précédentes éditions et ne pouvaient donc pas disparaître de celle-ci. On échappe cependant aux tables concernant l'entretien d'un château, d'une armée et aux règles de combat de masse.

Pour qui ?

Cette troisième édition de *Chivalry & Sorcery* reste fermement dans la tradition des précédentes, avec une approche « réaliste » d'un Moyen Âge fantastique, qui lui avait valu un certain succès à l'époque. Toutefois, la démarche se veut aujourd'hui plus généraliste au niveau de l'environnement, sans référence directe à l'Europe médiévale. A l'heure où de plus en plus de joueurs s'attachent plus au monde qu'aux règles, ce choix est surprenant. Par ailleurs, une certaine complexité et des concepts de jeu plutôt anciens l'handicapent sérieusement, même si la nostalgie peut faire son attrait. Alors qui *Chivalry & Sorcery* va-t-il vraiment intéresser ?

Patrice Mermoud

À qui s'adresse ce jeu ?



Pour les vieux routards.





Si vous aimez la complexité, la précision.





Si un look austère vous convient.

FICHE TECHNIQUE

- « Chivalry & Sorcery Third Edition » est un jeu de rôle américain édité par Highlander Designs.
- *Auteurs* : Edward Symbalist, Wilf Backhaus et G.W. Thompson.
- *Présentation* : livret de 200 pages sous une couverture souple.
- *Prix* : 190 F.

L'AVIS DE Pierre Rosenthal

En 1977 (God Save the Queen), Chivalry & Sorcery était intéressant pour observer comment les auteurs avaient rajouté des couches à AD&D afin de rendre ce jeu plus « réaliste ». Devant cette nouvelle édition, qui semble pourtant venir du fond des âges, on reste perplexe. Finalement, AD&D c'est pas si mal que ça !



J'ai envie d'être Joueur C, meneur de jeu E

Le collège des Cendres

CASUS Background

Une aide de jeu médiévale-fantastique

Le plateau Cendré.
De la pierre et des herbes sèches, des moutons crétins, un vent glacial, une région inhospitalière...
Mais aussi des paysans pas tout à fait normaux, des ruines bizarres...
et quelques surprises de taille pour les aventuriers trop confiants !
Et si, pour une fois, on s'intéressait à un dragon, un vrai, un qui ferait autre chose que de camper bêtement sur un tas d'or en attendant qu'une bande de godelureaux viennent le trucider ?



Vous êtes dans une auberge…

« Alors comme ça, voyageurs, vous comptez aller dans l'ouest lointain ? Faites attention ! C'est un sale endroit, plein de marécages vicieux, de gobelins, d'araignées géantes et autres saletés pustuleuses. A ce qu'on m'a dit, le plateau Cendré est l'un des derniers coins vivables que l'on trouve avant de s'enfoncer dans les vrais ennuis. C'est pas dur à trouver. C'est plein de montagnes, là-bas, et au milieu y a un grand plateau, immense, plat comme ma main. Doit même y avoir une route qui y conduit, si ce que j'ai entendu dire est vrai. Y a un seigneur là-haut, qui est vassal de notre bon roi. Les gens qui vivent sur le plateau sont des frontaliers, alors, pour sûr, ils sont parfois un peu vifs, mais ils ont le cœur au bon endroit. Et, croyez-moi, il faut du courage, pour vivre là-haut ! J'ai rencontré l'un de ces types, une fois, à la grande foire aux bestiaux de la mi-été. Il venait vendre ses moutons. Y paraît – et ça, j'crois bien que ça intéressera des gaillards comme vous – qu'y avait plein de magiciens dans la région, à une époque. Même qu'ils sont tous partis, un jour, sans que personne sache pourquoi. Ils ont laissé un village entier, plein d'un tas de trucs bizarres. Sur le plateau, ils sont pas fous… enfin, je veux dire que ce sont pas des aventuriers vaillants et tout ça… Bref, ils ne s'en sont jamais approchés. Doit rester plein de parchemins, de bouquins et d'autres bidules de magiciens. Non, personne sait pourquoi ils n'ont pas emporté leurs affaires. J'ai toujours dit que ces gars-là, z'étaient pas normaux. Est-ce qu'on a idée de s'habiller de robes ? Hu ? Oups ! Désolé, messire enchanteur, j'avais pas fait attention. Faut dire que j'y vois plus aussi bien que quand j'étais jeune, et qu'avec tout ce que j'ai bu… J'en étais où ? Oh, oui, le plateau. C'est à un bon mois de route. Mais bon, moi, ce que j'en disais, c'était juste pour bavarder, hein… Là-dessus, je vais m'rentrer, parce que sinon, ma femme va encore se fâcher. Allez, salut bonsoir la compagnie ! »

Ce genre d'histoire circule dans un rayon assez vaste autour du plateau Cendré. Certaines sont déformées et évoquent un seul sorcier extrêmement puissant, ou un abominable nécromancien. Les avis sont partagés sur ce qui s'est produit, et quand, mais un élément revient avec régularité : il y avait des magiciens, il n'y en a plus. Personne ne parle de celui qui les a remplacés : Cuil Crueach le dragon.

Histoire

Le plateau Cendré a été colonisé par le quatrième fils d'une famille noble, il y a quelque trois siècles. Messire Herwald, ayant renoncé à tout espoir d'héritage, réunit une cinquantaine de têtes brûlées et s'enfonça dans une région sauvage, avec l'espoir de s'y tailler un fief. Il y réussit au-delà de toute espérance. A l'époque, le plateau Cendré était beaucoup moins accessible qu'aujourd'hui, et beaucoup plus fertile. Les quelques créatures maléfiques qui y rôdaient furent rapidement exterminées, et Herwald construisit un petit château, non loin de l'actuelle forteresse de Castelfendre. Il revint à la cour, se reconnut vassal du roi, et reçut le titre de baron.

Le plateau connut ensuite cent cinquante années relativement paisibles, sous la protection de la lignée d'Herwald. Puis vinrent les « temps noirs ». En l'espace d'une nuit, la population des trois villages les plus à l'ouest du plateau disparurent sans laisser de traces. Au cours des mois suivants, les disparitions se multiplièrent. Certaines personnes virent des choses qu'elles n'osèrent même pas décrire. Les récoltes dépérirent… La plupart des fermes isolées se vidèrent également de leurs habitants. Ceux qui n'étaient pas victimes des choses qui rôdaient dans la nuit faisaient leurs bagages et allaient s'installer ailleurs.

Le calme revint, mais pas la confiance. La population continua à diminuer petit à petit. En désespoir de cause, le baron de l'époque, sire Arnoïl, engagea un magicien de passage. Celui-ci ne fit pas grand-chose sur le moment mais, quelques semaines plus tard, il revint avec maître Ern, un puissant mage demi-elfe, très réputé à la capitale.

Ern se fixa au beau milieu de la zone dangereuse, où il construisit une petite cabane. Il fallut quelques mois aux habitants pour se rendre à l'évidence : les disparitions avaient cessé. Pour remercier le mage, ils lui bâtirent une grande maison en pierre. Peu après, Ern fit venir ses apprentis, qui eux-mêmes amenèrent d'autres personnes… En quelques années, la cabane d'Ern devint un petit village prospère, entièrement peuplé de magiciens. Le collège des Cendres était né. Les paysans et le baron, d'abord méfiants, finirent par s'habituer à leur présence, d'autant plus que les mages prenaient volontiers des apprentis parmi la population locale, et que leur magie était plutôt bénéfique.

Cent années paisibles s'écoulèrent. Et puis, les magiciens disparurent, du jour au lendemain, tous et sans avertissement. Le baron Hiduard finit par s'aventurer dans le collège, mais il était désert. Il n'y avait aucune trace de combat. Hiduard, homme pondéré et sans imagination, décida que « cette fichue bande de vieux cinglés allait certainement revenir un jour ou l'autre », et ordonna que l'on ne touche à rien.

Ces instructions furent respectées de tout le monde… sauf par une personne. Cuil Crueach, le dragon, fit son apparition quelques semaines après la disparition des magiciens. Il s'installa dans la cour du bâtiment principal du collège. Sa présence souleva une certaine inquiétude, mais au bout d'un an, comme il n'avait encore dévoré personne, tout le monde s'accorda à dire qu'après tout, il ne devait pas être si féroce que ça…

Toutefois, les rares personnes qui s'aventurent encore à l'ouest du plateau ont raconté que le village des magiciens était en ruine, ses murs noircis et abattus, comme si le dragon s'était battu contre quelque chose.

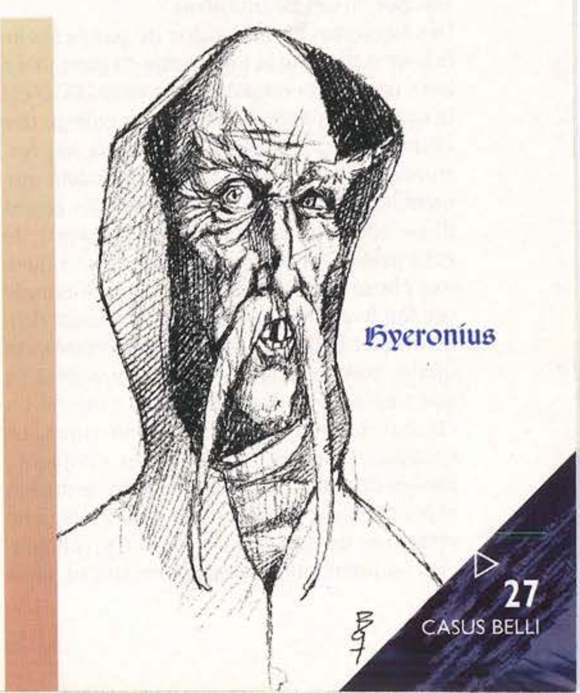
Le terrible secret du plateau Cendré

L'ouest du plateau fait partie de ces endroits (pas si rares) où les frontières entre les univers sont poreuses. En l'occurrence, de l'autre côté de cette paroi ténue, se trouvent ni plus ni moins que les enfers. Il y a un siècle et demi, les démons ont réussi à l'élargir et à passer. Ern mit alors un terme à leurs déprédations. Avec l'aide de ses apprentis, il entreprit de monter la garde devant le passage, et il parvint même à le refermer en partie.

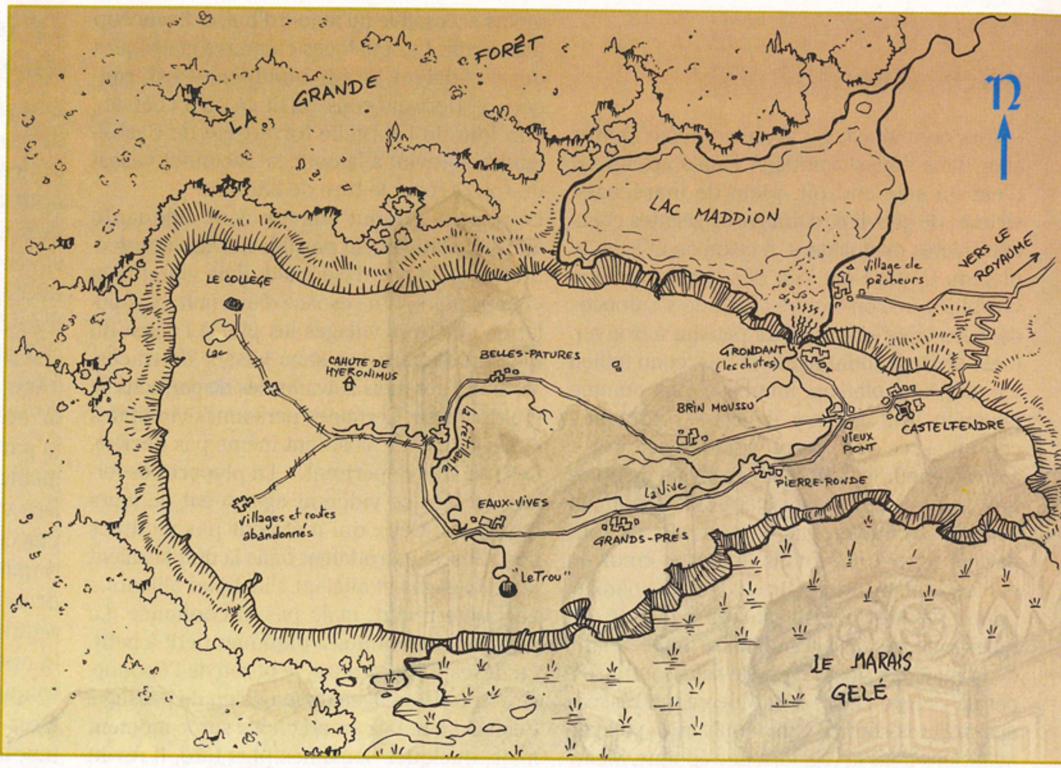
Ses efforts furent réduits à néant par la faute d'un apprenti curieux nommé Hyeronius. Comme beaucoup de ses confrères, il descendait régulièrement en enfer. Mais lui commit la sottise de discuter de plus en plus longuement avec ses habitants… Ceux-ci le manipulèrent et, tout à fait involontairement, Hyeronius rouvrit la brèche. Les démons en sortirent une nuit et emportèrent tous les magiciens. Ils laissèrent fuir Hyeronius, avec l'idée de le garder pour le moment où ils auraient massacré tous les habitants du plateau.

Cuil Crueach était un ami d'Ern. Avant d'être emmené aux enfers, celui-ci eut le temps de lui envoyer un appel désespéré. Le dragon arriva trop tard pour le sauver, mais juste à temps pour empêcher les démons de passer en force dans notre univers. Il eut une longue conversation avec Hyeronius, comprit ce qui s'était produit, et finit par décider de consacrer quelques années à veiller à ce que les démons ne reviennent pas.

En contrepartie, il s'est adjugé la totalité des ouvrages de magie du collège.


Hyeronius

Géographie



Le plateau Cendré se dresse à environ 200 mètres au-dessus de la région avoisinante. Il est grossièrement ovale et mesure une soixantaine de kilomètres de long sur une trentaine de large. Le sol est pauvre, tout juste suffisant pour nourrir les moutons, dont l'élevage est la principale source de nourriture. Le climat est tempéré, mais les hivers sont froids et la neige est abondante. En été, il ferait une température agréable, si le vent ne se chargeait pas de la ramener à « désagréablement frais »... Les vieux du plateau le disent tous : quand ils étaient jeunes, il faisait infiniment meilleur. Les étés étaient plus longs, les hivers moins rudes, et il y avait davantage de zones cultivables. Certes, dans tous les villages du multivers les vieux disent ce genre de choses, mais dans ce cas précis, ils ont raison.

Le plateau compte une dizaine de villages, reliés par des routes rudimentaires. Ils sont situés dans les creux les plus fertiles, et surtout abrités du vent. Celui-ci souffle parfois sans discontinuer pendant plusieurs jours, ce qui a valu à l'endroit son surnom de plateau des Vents Hurlants. Il est traversé par deux petites rivières, la Vive et la Frétillante. Cette dernière disparaît sous terre, non loin du bord du plateau. La Vive, au contraire, plonge dans le vide créant une impressionnante série de chutes d'eau, qui se déverse dans le lac Maddion. Celui-ci, au pied du plateau, abrite une petite communauté de pêcheurs, qui communique régulièrement avec les « gens d'en haut ». Par ailleurs, il y a de nombreuses petites mares, qui suffisent à assurer l'alimentation en eau de tous les résidents.

Castelfendre, la place forte, se trouve à l'extrémité est (du côté de la civilisation) ; elle garde la seule route qui débouche sur le plateau. C'est une petite forteresse oblongue, avec huit tours et un donjon, suffisamment grande pour que toute la population avoisinante puisse s'y réfugier en cas de problème.

Des bergeries et des enclos de pierre sèche brisent également la monotonie du plateau. Le tiers ouest est complètement inhabité. C'est là que se trouvent les ruines du collège des Cendres. C'est le bâtiment le plus impressionnant du plateau, bien plus imposant que Castelfendre. On reconnaît encore les restes d'une enceinte, plusieurs rues, une sorte de petit palais (l'ancienne bibliothèque), et quelque chose qui pourrait être un grand temple (en fait le collège de magie proprement dit). Ce dernier bâtiment, rectangulaire, comporte quatre tours d'angle très endommagées et une vaste cour, dont le centre s'orne d'un étrange monolithe noir couvert de runes. Le collège a beaucoup souffert des cinquante années de combats incessants entre le dragon et les démons. En beaucoup d'endroits, il ne reste que quelques pans de murs. Ailleurs, les bâtiments tiennent encore debout, mais ont manifestement brûlé, ou été soumis à divers enchantements (il y a notamment une maison dont les murs et la toiture ont été changés en cristal).

Les sous-sols du plateau, peu explorés, contiennent de quoi faire le bonheur d'un spéléologue. Comme c'est souvent le cas dans les régions calcaires, ils sont sillonnés de cavernes. Celles-ci ne sont pas accessibles d'en haut. En revanche, il y a plusieurs entrées au pied du plateau.

Enfin, les alentours du plateau sont bien tels qu'on les a décrits aux PJ dans cette lointaine auberge : sauvages et mal fréquentés. Plusieurs clans de Gobelins vivent dans le marais Gelé, qui s'étend au sud et à l'est (et qui, pour la petite histoire, n'a pas gelé depuis au moins vingt ans). Les forêts qui se trouvent au nord ont, quant à elles, la réputation d'abriter une petite communauté d'Elfes noirs. Personne n'en a jamais vus mais, en revanche, tout le monde est d'accord : le coin grouille d'araignées géantes.

Les forces en présence

Les villageois

Les quelque deux mille habitants du plateau sont, à première vue, tout à fait normaux. Ils sont durs à la tâche et se méfient des étrangers, mais tiennent l'hospitalité pour un devoir sacré. Ils ont tous beaucoup de respect pour le baron et son entourage.

Quand on passe un moment parmi eux, toutefois, on se rend compte qu'ils ont quelque chose de bizarre. Ce n'est pas grand-chose, et cela ne touche pas tout le monde. Mais pendant la période où les magiciens étaient présents, il y a eu pas mal d'unions entre les deux communautés, et des enfants sont nés. Ceux qui avaient le Talent étaient élevés au collège, ceux qui étaient jugés « peu doués » retournaient parmi les paysans. Mais il y a une différence entre « peu doué » et « pas doué »...

Aujourd'hui, un certain nombre de résidents du plateau sont capables de lancer, de manière tout à fait spontanée, un peu de magie. Presque rien, ou en tout cas rien d'exploitable en combat...

Mais maître Cardol, l'aubergiste de Pierre-ronde, peut allumer un feu en claquant des doigts (uniquement celui de la cheminée de la grande salle du *Berger hilare*)...

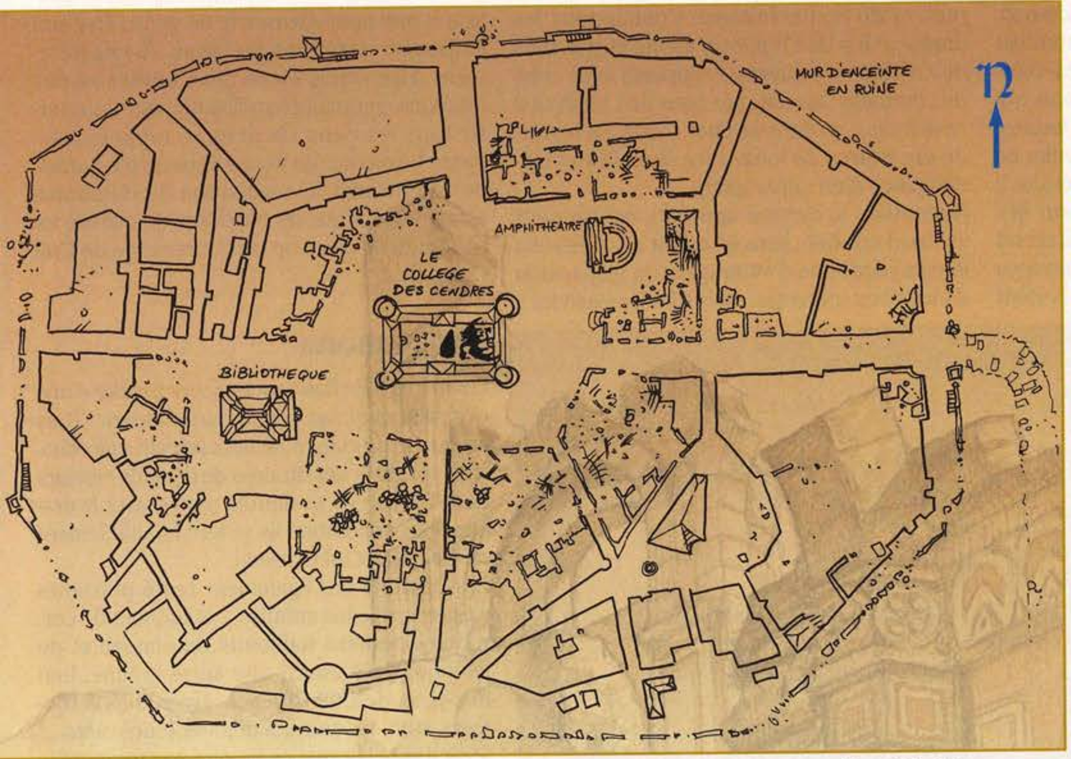
Mais dame Grieve, la tisserande, comprend le langage des oiseaux (mais elle ne peut pas leur parler)...

Mais Kirstis, l'un des gamins de Brin-Moussu, arrive parfois à lire les pensées de ses amis proches...

Mais les moutons d'Huverlin, un berger, sont les plus sages de tout le plateau. En fait, il n'a pas besoin de chien pour les encadrer : ses bêtes le suivent partout avec de grands yeux pleins d'adoration...

En tout, quelques dizaines de personnes sont « anormales ». Les habitants du plateau considèrent ces talents comme tout à fait ordinaires, et ne se gênent pas pour les utiliser. En revanche, ils évitent d'en faire étalage devant des étrangers (on a si vite fait d'être accusé de sorcellerie).

Pour tout le monde, le dragon fait partie de la vie quotidienne. Il est là, dans un coin où personne ne va jamais. Il ne dérange personne et, de mémoire d'homme, il n'a jamais attaqué d'êtres humains. De temps en temps, il mange un ou deux moutons, mais les bergers trouvent cela normal. Après tout, c'est le seul gros prédateur de la région, et il est sensiblement moins nuisible que, disons, une meute de loups... Toutefois, Cuil Crueach a clairement fait comprendre qu'il tenait à sa tranquillité. Les villageois entreprendront donc de dissuader les aventuriers d'explorer les ruines du collège. « Hein ? Vous êtes fous de



vouloir aller là-bas ! Personne n'en revient ! Non, les ruines ne sont pas hantées, quelle drôle d'idée ! C'est simplement que le dragon ne veut pas qu'on le dérange… »

Le château et ses occupants

● **Le baron Cornemar**, qui vient juste de mourir, était un guerrier solide, pragmatique et sans imagination, qui gouvernait sagement son petit domaine. Beaucoup de gens en parlent comme s'il était encore vivant (il faut du temps pour s'habituer à la mort d'un seigneur qui a régné sur vous pendant trente ans).

● **Le baron Linéar** vient tout juste d'hériter de son père. Il ne gouverne pas encore, mais le jour de son dix-huitième anniversaire approche à grands pas. C'est un jeune homme blond, athlétique, qui porte une barbiche « à la mode de la capitale » (la mode d'il y a deux ans, en fait, mais il ne le sait pas). Il est fougueux, impulsif et pas très malin. Avec le temps, et un peu de plomb dans la tête, il fera peut-être un bon baron, mais ce n'est pas certain…

● **Sire Belfon** est le chambellan. La soixantaine énergique, cet ancien compagnon du baron Cornemar est, pour l'instant, le vrai dirigeant du plateau Cendré. Cela ne représente d'ailleurs pas beaucoup de travail. La principale activité de Belfon est d'envoyer des messagers aux familles nobles ayant des filles en âge de se marier. Il estime, avec sagesse, qu'une épouse est le meilleur moyen de « faire tenir le petit tranquille ». Pour l'instant, aucune candidate n'a accepté de venir s'exiler sur un plateau glacé, au milieu de nulle part, pour partager le lit d'un nobliau de province…

● **Sire Aquilès**, le capitaine des gardes, est un des rares résidents du plateau qui n'y soit pas né. Son passé est une énigme. Ce paladin peu bavard est arrivé il y a six ans, et Cornemar l'a accueilli comme un frère. Visiblement, ils se connaissaient depuis fort longtemps. Aquilès s'est installé, et est très vite devenu capitaine des gardes. C'est le seul individu vraiment pieux de la région, et l'un des préceptes de sa religion est manifestement « Tu ne permettras point que vivent de gros lézards ailés, quels que soient leur couleur ou leurs rapports avec les humains ». L'existence de Cuil Crueach est le seul point noir de son existence, et il se disputait régulièrement avec le baron à ce sujet.

● **Dame Yelana**, l'intendante. La quarantaine un peu forte, l'œil vif et la main prompte, Yelana dirige la domesticité du château. Belfon et Aquilès mis à part, elle terrorise absolument tout le monde, y compris Linéar (à qui elle a servi de nourrice). C'est aussi une mine de ragots divers, et la seule résidente du château à savoir que Cornemar et Cuil Crueach étaient autre chose que des voisins (une confidence du baron, un soir, il y a longtemps…).

● **Mariat**, servante. Une blonde ravissante, de loin la plus jolie fille du château. Linéar en est éperdument amoureux, et l'idée de devenir baronne la séduit… Elle déteste Belfon, qui veut marier son bien-aimé à une étrangère. Le chambellan envisage, s'il ne trouve pas une alliance plus prestigieuse, de marier les deux jeunes gens, « histoire d'avoir la paix une bonne fois pour toutes ».

Cuil Crueach

Pour un reptile géant et carnivore, ce dragon est très fréquentable. C'est un érudit, mû par une insatiable curiosité. Il passe une bonne partie de son temps sous forme humaine, à lire les anciens ouvrages de magie de la bibliothèque de l'école à la recherche d'une solution pour fermer définitivement la brèche. Il y a appris une foule de choses, et en a conçu un grand respect pour l'intellect humain. Toute-

Le secret des Castelfendre

Cornemar, avant de devenir baron, a un peu voyagé. Entre autres choses, il s'est beaucoup documenté sur les dragons, avec l'idée de se débarrasser de Cuil Crueach. Peu après son avènement, Cornemar s'est rendu dans les ruines du collège, seul. Deux jours plus tard, il est revenu. Au cours de sa vie, il a fait plusieurs visites discrètes au dragon. Lors de sa première visite, Cuil Crueach a estimé qu'il était préférable de le mettre dans le secret, et lui a tout raconté. Cornemar étant avant tout un homme d'honneur, il a juré d'aider le dragon dans sa lutte contre les démons. Quelques années plus tard, ce lien informel a été transformé en une alliance beaucoup plus solennelle : Cornemar s'est reconnu le vassal de Cuil Crueach (en réservant, toutefois, l'hommage lige à son roi). Cela fait du dragon le véritable maître du plateau Cendré, et il prend cette responsabilité très au sérieux. Cela explique, en partie, son acharnement à défendre la région des assauts démoniaques. Bien sûr, avec la mort de Cornemar, tout est remis en question. Linéar ignore que son père était le vassal du « monstre », et il est douteux qu'il ait envie d'en faire autant.



fois, une chose qu'il n'a pas envie de découvrir, c'est l'aspect qu'aurait le monde s'il tombait aux mains des démons. Il déteste ces créatures, pour des raisons peu claires, mais qui ont visiblement un rapport avec sa jeunesse. Protéger le plateau des forces de l'enfer ne lui prend qu'une petite partie de son temps. Il consacre le reste à lire et à méditer sur ses découvertes. Tous les cinq ou six ans, il prend son vol et va chasser dans les terres sauvages qui s'étendent autour du plateau. Il en revient repu et de bonne humeur. Comme tous les dragons, il a de l'humour, même si son sens du comique n'a guère de rapports avec celui des humains. En fait, par bien des aspects il ressemble à un énorme chat... un chat blindé, de dix mètres de long, avec des ailes et l'intelligence d'un super génie.

Hyeronius, le dernier apprenti, est un petit vieillard ratatiné, mais à l'esprit vif. Il ne s'est jamais pardonné d'avoir causé la disparition de tous ses confrères, mais Cuil Crueach lui a fourni une nouvelle raison de vivre : être son émissaire parmi les humains. Accessoirement, Hyeronius élève des chèvres et des moutons en quantité suffisante pour les nourrir tous les deux (le dragon, rappelons-le, passe beaucoup de temps sous forme humaine). La principale occupation de Hyeronius est de vérifier que les habitants du plateau ne s'inquiètent pas trop de la présence de Cuil Crueach.

Les démons

Les forces d'En Bas sont toujours à l'affût d'une occasion de passer dans l'autre monde. Tous les quatre ou cinq mois, elles lancent une offensive, sacrifiant des dizaines de démons mineurs dans l'espoir qu'ils finiront par écraser le dragon sous le nombre. Ils se font infailliblement dévorer par Cuil Crueach.

Les démons ont également tenté plusieurs manœuvres plus subtiles, notamment de corrompre certains habitants du plateau et de les pousser à ouvrir une autre brèche, loin des yeux de Cuil Crueach. Hyeronius a toujours suffi, jusqu'ici, à déjouer leurs plans... Mais il est clair que ce ne sera pas toujours le cas, d'autant plus qu'il se fait vieux.

Les magiciens ont laissé un legs fort utile dans la cour du collège : un monolithe noir, qui permet de « filtrer » le passage entre les enfers et le monde réel. Il suffit d'y graver le Vrai Nom d'un démon pour que celui-ci soit à jamais incapable d'emprunter la brèche. Évidemment, il faut encore découvrir son Vrai Nom, et ces créatures n'ont pas coutume de le révéler à tort et à travers...

Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait de tout ça ?

En dépit de ses étrangetés, le plateau Cendré est une région relativement paisible, qui sera tout à fait à sa place aux marges de n'importe quel monde médiéval-fantastique. Dans AD&D, il peut se glisser n'importe où. Dans Warhammer, ce sera une région montagneuse, du côté des Principautés frontalières, ou dans les montagnes qui séparent l'Empire de la Bretonnie. Moyennant quelques efforts, il est également possible de l'intégrer aux Jeunes Royaumes (après tout, tous les dragons ne dorment pas à Melniboné).

Le plateau est assez proche de la civilisation pour être visité facilement, et son statut d'avant-poste de l'humanité en fait une bonne base de départ pour un groupe d'aventuriers désireux de faire un peu d'exploration. Dans ce cas, ne révélez ses bizarreries que très progressivement. Si vous préférez une approche plus directe, jetez un œil à notre scénario, *Le goût des cendres*, dans l'encart central.

Tristan Lhomme & Olivier Bos
Sur une idée de Olivier Bos, Tristan Lhomme et Pierre Rosenthal.
illustration : Bernard Bittler
plans : Didier Guiserix

Caractéristiques pour AD&D

Les références pour le Manuel des Joueurs (MdJ) sont données pour les pages des éditions 1 ou 2.

Les villageois
Un habitant sur vingt dispose d'un Talent caractérisé par la possibilité de lancer un Tour mineur (MdJ p. 154 ou 180) durant 1d3 heures par jour.

Sire Aquilès
Paladin niv. 5 (cf. MdJ p. 29 ou 38).
Al : Loyal Bon.
For 18-20 (+1/+3), Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 17.
PdV 35, CA 2 (plates + bouclier), TAC0 14, dégâts 1d8 + 1 (épée longue + 1)
Il possède un « cheval de paladin ».

Cuil Crueach
Dragon de Cuivre (cf. Bestiaire monstrueux p. 68). Al : Chaotique Bon.
Âge Vénérable (10).
DV 19, PdV 130, CA -7, Souffle 20d6 + 10 (acide), Résistance magique 30 %.
Spécial : Sorts de magicien (3, 3, 1, 1, 1), mais pas de sort de prêtre. Tous les sorts du MdJ jusqu'au niveau 5 lui sont accessibles grâce à la bibliothèque du collège.

Hyeronius
Magicien niv. 8. Al : Chaotique Bon.
For 7, Dex 12, Con 9, Int 16, Sag 8, Cha 14. PdV 14, CA 10, TAC0 18, dégâts 1d6 (bâton).
Sorts (donnés par Cuil Crueach, * signifie qu'il est mémorisé) :
Niv. 1 : Alarme*, Armure*, Lecture de la magie, Message, Serviteur invisible*, Sommeil*, Tour mineur.
Niv. 2 : Connaissance des alignements*, ESP*, Invisibilité*, Lumière continuelle, Protection contre les tours mineurs.
Niv. 3 : Immobilisation des personnes, Lenteur, Monture fantôme*, Mort simulée*, Protection contre le Mal (3 mètres)*.
Niv. 4 : Croissance végétale*, Terrain hallucinatoire, Transformation de masse, Vacuité*.

Caractéristiques pour Warhammer

Les villageois
Sans être magiciens, certains peuvent lancer un sort de magie mineure (toujours le même), mais ils ne contrôlent pas cette faculté.

Sire Aquilès

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	35	4	4	9	55	2	45	50	30	40	50	40

Compétences : Coups puissants, Désarmement, Esquive, Équitation, Héraldique, Réflexes éclair, Armes à deux mains.
Équipement : Cuirasse, bouclier, cheval de guerre.

Hyeronius

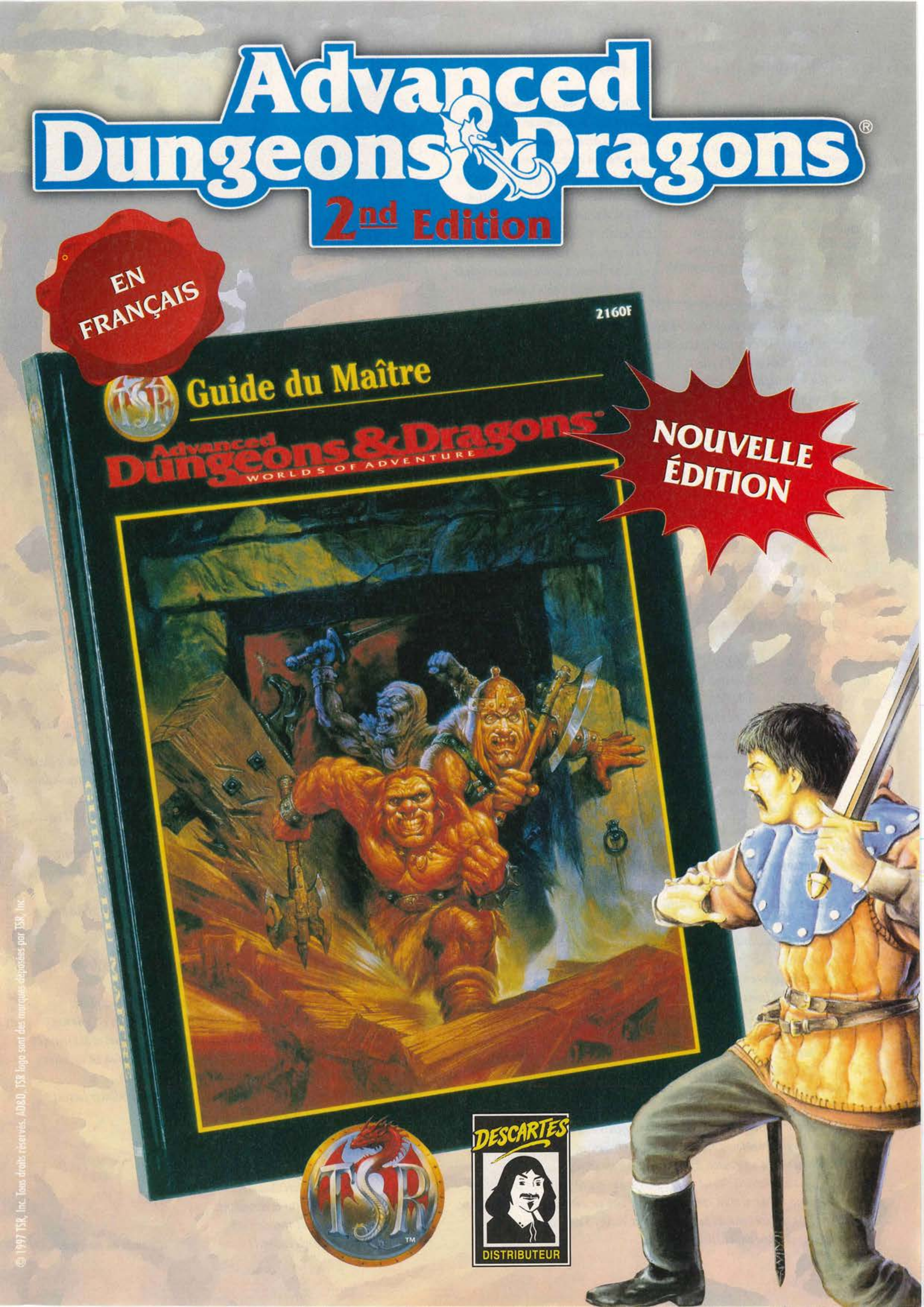
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	21	10	2	3	4	25	1	35	30	45	45	50	30

Compétences : Alphabétisation (Occidental et Classique), Histoire, Magikane, Incantations (magie de bataille, niv. 1).
Sorts : Tous ceux de magie mineure, Aura de résistance, Guérison des blessures légères.

Cuil Crueach

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	60	0	6	6	60	50	6	-	89	60	70	89	40

Cause la Peur ou la Terreur, crache le feu, vole, et peut prendre forme humaine.
Sorts : Nombreux sorts de magie mineure et d'illusion. Il s'intéresse assez peu à la magie de bataille (mais connaît quand même tous les sorts de niveau 1).


Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition
EN FRANÇAIS
2160F
Guide du Maître
Advanced Dungeons & Dragons
WORLDS OF ADVENTURE
NOUVELLE ÉDITION
TSR™
DESCARTES
DISTRIBUTEUR

Dans la vie, il y a des règles aussi (mais elles ne se voient pas!)



Il y a du monde au café!

Éric, Marc et Sébastien croqués par Nicolas Ryser

Résumé des épisodes précédents

Notre « héros » essaye de trouver des arguments pour définir le jeu de rôle, première étape avant de mieux le faire connaître. Guidé par la jeune Feuille de thé – mystérieusement disparue depuis – il rencontre un apprenti philosophe chinois (CB 99 et 100), un éducateur social (CB 101), un créateur de jeu (CB 102). Chacun ayant une vision différente du jeu, il décide de rencontrer des joueurs dans un club.

Janvier 1997. Aucune nouvelle de Feuille de thé. Je commence à m'inquiéter. Suivant ses dernières recommandations, je me rends au club de jeux de rôle qu'elle m'a indiqué. Il fait froid. Un bon kilomètre de marche depuis la station de RER. Au-dessus de la porte, est inscrit Maison pour Tous Gambetta. J'entre et demande où est le club.

Une femme d'âge moyen me regarde par en dessous, l'air vaguement méfiant.

« C'est pour quoi ? Le club des jeux est fermé depuis le 1er janvier !

— Je venais juste voir, rencontrer des joueurs.

— Eh bien c'est fermé ! Voilà.

— Il n'y avait plus de joueurs ?

— Non c'est fermé.

— Heu ? Et je peux rencontrer un responsable, quelqu'un de la Maison pour Tous ?

— Il est pas là. Et puis de toute façon le club est fermé. Je peux pas vous dire mieux. Revenez lundi si vous voulez. Au revoir monsieur. »

Dépité et légèrement énervé, je repartis vers le RER, m'arrêtant à mi-chemin dans un café pour y prendre un chocolat chaud. En dehors de deux piliers de comptoir s'échangeant quelques brèves autour d'un petit blanc, il y avait là trois adolescents. Un au flipper, les deux autres à la table voisine, faisant une partie de cartes de "Magic". Pensant qu'ils connaissaient peut-être l'ancien club, je m'approchai d'eux, regardant la partie, attendant que le Dragon shivân carbonise l'Ange de Serra. Bien m'en prit, Rico et Marco étaient d'anciens joueurs du club ; leur copain Sébastien – l'homme du flipper – également. Je leur demandai bien évidemment la raison de la fermeture du club.

« Plus de crédits, dit Éric, enfin ça c'est la raison officielle. Parce que les crédits ils sont votés pour de septembre à juin pour les clubs. Je suis à l'atelier photo, je le sais. En fait c'est des parents qui auraient lu un truc dans un canard et qui auraient été voir le maire. Comme quoi le jeu de rôle ça pousse au suicide, et c'est dangereux, et même Mireille Dumas le dit.

— Ouais, moi je me suis déjà suicidé trois fois.

— Fait pas chier Marco !

— Putain, si on peut plus plaisanter ! Non, ce qui fout les boules en fait c'est que c'est même pas un maire FN ou un truc du même genre. Ça on aurait compris, ça les fait chier les trucs de jeunes. Notre maire, c'est un vieux mec qui est là depuis qu'on s'est installé avec mes parents. Il a toujours été là, il va voir les petits vieux, il fait des fêtes à Noël pour les maternelles, il augmente pas trop les impôts ; c'est le mec genre assez vieux je pense. Enfin, je veux dire dans la tête aussi.

— Moi j'ai été voir le responsable de la MPT, il paraît que c'est pas le truc de Mireille Dumas qui l'a fait flipper, c'est plutôt les articles sur les sectes. Il a peur que le club ça soit un truc comme la scientiologie. Alors comme il veut pas d'emmerdes et qu'en plus ça lui économise mille balles dans l'année, il ferme le club.

— Ce serait cool si on était une secte, comme les rahéliens. Les rahéliens, c'est les mieux, il paraît qu'ils baisent comme des fous.

— Marco !

— De toute façon, c'est débile ce truc de sectes. T'imagines une secte où c'est le gourou qui achète le matos. Et puis en cours de partie, qu'est-ce qu'il dit tout le temps le MJ : « Qu'est-ce que vous faites maintenant ? » Tout juste le contraire du gourou qui dit toujours aux autres ce qu'ils doivent faire. Et en plus, des fois c'est moi qui suis MJ. Gourou à la place du gourou, où t'as déjà vu qu'un gourou il redevienne simple adepte ?

— Ouais, renchérit Sébastien. Et puis le nombre de fois où on lui a blasté son scénario au MJ. Il était comme fou. Faut dire qu'avec mon mago 12e niveau, je lui éclate un peu tous ses donj'. Enfin là c'était y a un moment. Avant que ça ferme on jouait à "Vampire".

— Ça c'est cool "Vampire". Bon, c'est un peu chiant tous ces dés à lancer, mais c'est la super ambiance. On crée des personnages vachement plus aboutis, avec un passé, des interactions avec d'autres. Il y a des tas de possibilités. Et puis avec Obsfucate et Potence c'est trop grob', tu crées des persos super balèzes.

— Et puis, dans le club on essayait des nouveaux jeux aussi, ajouta Rico qui voulait quand même avoir l'air un peu sérieux.

— Quels jeux ? demandai-je en intervenant dans une discussion un peu décousue ; avec Sébastien qui répondait tout en essayant d'allumer un multi-billes, et Marco qui tentait d'imaginer ce que donnait une Transformation Divine sur sa Serra.

— Ben un peu tout. "Star Wars", et puis aussi "Conspirations", on a essayé "Magna" une fois aussi je crois. Mais il y avait juste un bouquin pour tous à la ludothèque. Mais bon, c'est quand même à "Donj'" qu'on s'éclate le plus.

— Et à "Vampire" aussi !

— Ouais, à "Vampire". Enfin là, ça fait trois semaines qu'on a plus joué. Notre MJ, il peut pas faire ça chez lui, sa mère gueule quand on clope, et elle est toujours là à nous surveiller. Genre les petits gâteaux et le chocolat chaud. Jean-Pierre, il se chope la honte à chaque fois.

— Moi je la trouve cool la mère à Jipé. Mais c'est vrai que c'est un peu le genre à débouler voir si on a besoin de rien au moment où on entre dans la nécropole du plateau des Sombres Lamentations, juste quand les goules attaquent...

— Et sinon toi d'ailleurs ? Tu venais faire quoi au club ? Tu joues à quoi ?, me demanda Sébastien d'un coup, venant de louper une fourchette. »

Je leur expliquai que je cherchais à faire un mémoire sur le jeu de rôle. Afin de pouvoir l'expliquer au grand public. Et comment j'avais déjà rencontré quelques personnes, par l'intermédiaire de Feuille de thé.

« Dis, ta Feuille de thé, c'est pas une fille assez mignonne, genre un peu chinoise, c'est ça ? Tu la connais bien ?

— Pas tellement, pourquoi ?

— Non comme ça, Jipé nous a fait un plan parano sur elle la dernière fois. Il nous a dit qu'il l'avait entendue téléphoner sur un portable, et qu'il pensait qu'elle bossait avec les flics ou un truc du même genre.

— À mon avis, dit Marco, il a dû essayer de la draguer et il s'est pris une veste. T'en connais toi, dans la vraie vie, des filles flics mignonnes et qui jouent ?

— Yep. En tout cas ton mémoire, dit Éric, je vois pas trop où tu vas aller avec ! Je pense pas que ça va nous aider à récupérer notre salle... Nous, ce qui nous faudrait, c'est que Depardieu et Ophélie Winter fassent du jeu de rôle, ça oui ça aiderait !

— Ouais Ophélie, elle est bonne !

— Ta gueule Marco. »

Un peu plus tard, rentré chez moi, un message m'attendait sur le répondeur. Feuille de thé me donnait rendez-vous au Salon des jeux, à Paris en avril !



(la suite au mois prochain)





PRESENTATION

Dark Age : Feudal Lords est un jeu de cartes à collectionner signé Brom, le célèbre dessinateur. Méconnu et sous-estimé, il est cependant très intéressant, tant pour ses qualités esthétiques que ludiques. En voici une présentation quelque peu originale qui devrait convaincre tous ceux qui n'ont pas eu l'occasion d'en apprécier les réelles richesses. Et quelques conseils pour ceux qui s'y sont déjà frotté...

DARK AGE : FEUDAL LORDS

Second Age de la Terre.... Une station d'épuration en ruines dans une ville inconnue.....

« Tiens, tiens... Un nouveau venu. Qu'est-ce qui t'amènes ici? Tu veux des conseils pour devenir un bon chef de gang et on t'a dit que j'étais le meilleur? Bonne idée. Mon nom ? Appelle-moi Doc. Il fut un temps où tous les gangs jalousaient mon pouvoir. Je connaissais tout le monde, du plus défoncé des pillards au tueur à gage le mieux équipé. Personne n'a jamais pu m'éliminer... Tu sais pourquoi ? Parce que j'ai toujours eu un coup d'avance ».

Bienvenue dans le monde sombre et déchiré de DARK AGE : FEUDAL LORDS (ou DAFL). Ce jeu de cartes à collectionner tout récent vous plonge dans un univers post-apocalyptique où des chefs de gangs avides de gloire se disputent les territoires les plus fructueux. Recrutant des mercenaires au sein des clans locaux (Warheads, Pillards, Scar Gangs, et d'autres) ou parmi les personnalités les plus redoutées du monde de Dark Age, ils pillent les terrains contrôlés par les autres chefs au cours de batailles sans merci.

Avant tout, jetez un oeil sur les cartes que vous venez d'acheter : superbes, non ? Laissez-vous gagner par la sombre ambiance qui s'en dégage.

DAFL n'est pas seulement un jeu de cartes, c'est le premier élément d'un univers riche, qui sera bientôt l'objet d'un jeu de rôle, tout aussi magnifiquement illustré.

Si toutes les informations sur les cartes vous inquiètent, ne paniquez pas. DAFL est un jeu simple et vous pourrez commencer votre première partie au bout d'un quart d'heure, dès que vous aurez parcouru le livret. Ah ! Au passage, voici un paragraphe important oublié dans les règles : **«Un joueur ne peut ni attaquer, ni gagner des Points de Victoire pendant ses trois premiers tours.** » Ne l'oubliez pas.

Mais je laisse la parole au Doc, qui va vous donner quelques conseils pour vos premières parties (les remarques techniques sont entre parenthèses et en italique).

« Quand tu te prépares au combat, il y a certaines règles à connaître, des règles vitales, si tu vois ce que je veux dire.

REGLE N° 1

Assure ta défense. Au début, il te faut recruter un ou deux gars minimum, qui dissuaderont l'ennemi de t'attaquer. En priorité, choisis des combattants fiables (*contrôle faible, 2 ou 3*) que tu pourras recruter et diriger aisément . Sois persuasif (*utiliser les marqueurs +1, dès cet instant pour modifier les dés de contrôle*) car si tu n'es pas prêt quand le combat commence, t'es déjà fichu.

REGLE N° 2

Choisis bien ton champ de bataille. Quant à se battre, crois-en le vieux Doc, autant se battre où **tu** veux. Si les gars que tu envoies au casse-pipe sont costauds au corps à corps et nuls au tir, attaque un terrain qui offre du couvert (*malus au Tir*). Cette station par exemple, c'est un endroit médiocre pour se battre de près, il y a trop de terrain découvert (*la station d'épuration donne des malus au combat rapproché*). Cela dit, si un de tes gars est vraiment très fort, il le sera suffisamment pour ignorer ce problème, mais pas ses adversaires ! C'est pas si évident, n'est-ce pas?

REGLE N° 3

Equipe-toi soigneusement. Les armes que tu confies à tes gars doivent compenser leurs défauts ou leur donner un avantage énorme. Par exemple, donne des grenades fumigènes à Grith ! Il s'avancera sous couvert de la fumée et après, au contact, les autres n'auront pas une chance (*les grenades fumigènes suppriment la phase de tir pendant un combat*). A l'inverse, des lunettes de visées attribuées à un bon tireur contreront cette tactique (*lunettes de visée perfectionnées = jamais de malus au tir et le personnage ne peut pas perdre son round de tir*). Donner les bonnes armes aux bons combattants fait la différence entre un bon chef vivant et un chef moyen mort !

REGLE N° 4

Prends toujours l'avantage et attaque. C'est aussi coûteux, long et difficile de recruter des gars pour attaquer que pour défendre, et les deux chefs mettent en général, autant de temps à s'en remettre, en général. Alors, attaque sans relâche ton ennemi pour l'empêcher de t'attaquer à son tour. Bonne idée, non ? (*se défendre coûte des points de Commandement car il faut ordonner aux personnages de se battre. Or, les points dépensés pendant l'attaque de l'adversaire ne sont récupérés qu'à la fin de votre tour suivant, après* ***votre*** *phase d'attaque*).

REGLE N° 5

Quand tu défends, tue-les tous. Le seul moyen de récupérer l'initiative, c'est d'empêcher l'autre d'attaquer, et pour cela, il faut le priver de troupes. C'est tout bête, mais c'est la seule méthode. D'ailleurs, tant pis si l'autre te prend un morceau de ton territoire, laisse-le faire si tu ne penses pas pouvoir lui tuer un ou deux gars. Quand tu parviendras à supprimer la plupart de ses personnages, le temps qu'il passera ensuite à recruter de nouveaux combattants te permettra, peut-être, de l'attaquer.

REGLE N° 6

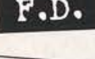
Méfie-toi des gars célèbres. D'accord, Grith est un vrai tueur. Mais que fais-tu si ton adversaire le recrute avant toi ? Enrôle des types moins connus, c'est la garantie qu'ils ne te feront pas faux bond au mauvais moment (*à DAFL, les personnages peuvent être des personnalités ou des anonymes. On peut recruter autant de personnages anonymes identiques que l'on veut. Mais les personnalités ne peuvent être présentes qu'en un seul exemplaire sur la table. Si votre adversaire enrôle Grith en premier alors que vous l'avez en main, il ne vous sert à rien. De plus, les personnages uniques ont souvent des scores de contrôles élevés. Ils sont donc difficiles à recruter et rechignent à l'attaque comme à la défense*).

Qu'est qu'il y a, mon gars, tu t'en vas ? Un rendez-vous, je parie... Si tu veux revenir me voir, tu sais où je suis. Et n'oublie pas ce que tu m'as promis ! Parle de moi à Shade, cette fille me fait craquer... »

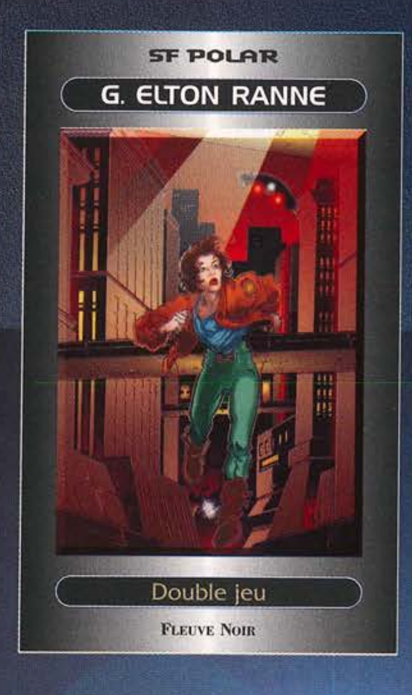
La prochaine fois, le Doc vous présentera les talents et ses personnages préférés. Enfin, si Shade lui laisse le temps...

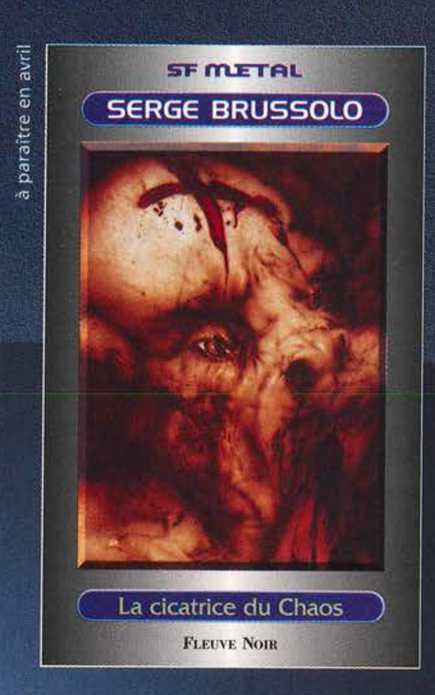






Publi-Rédactionnel



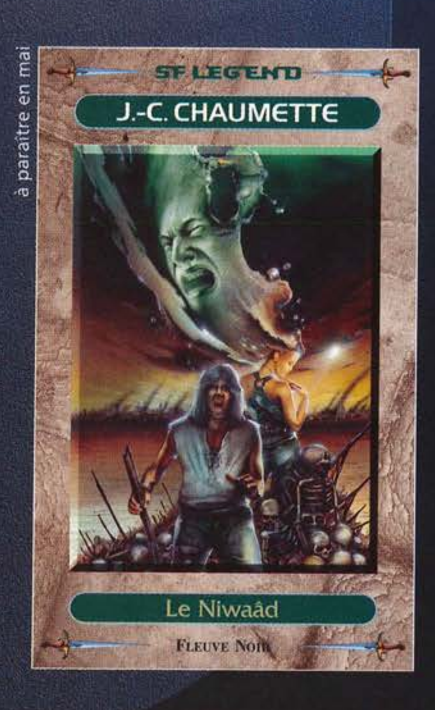


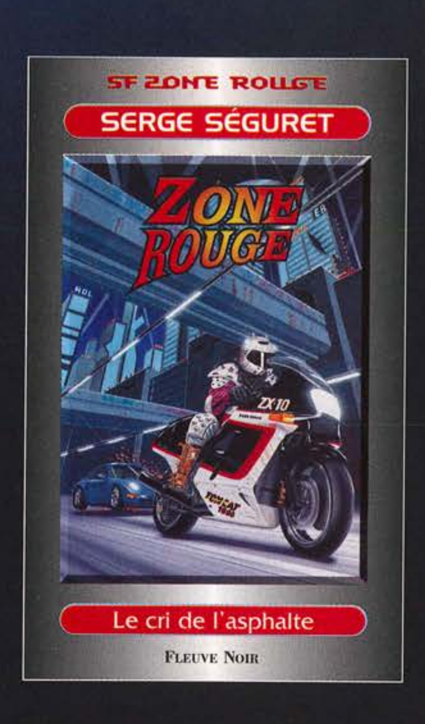


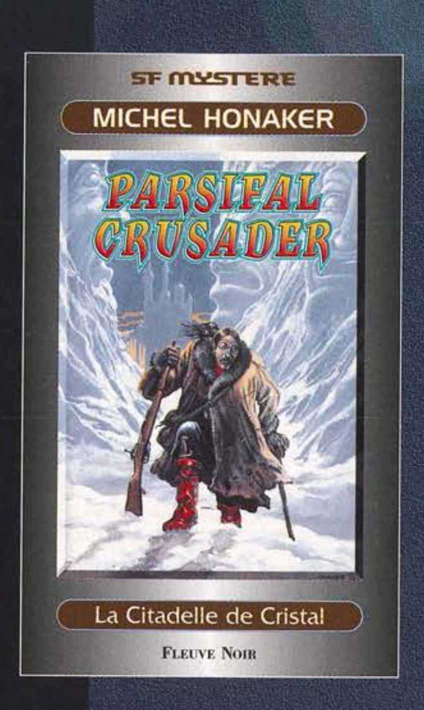
FLEUVE NOIR



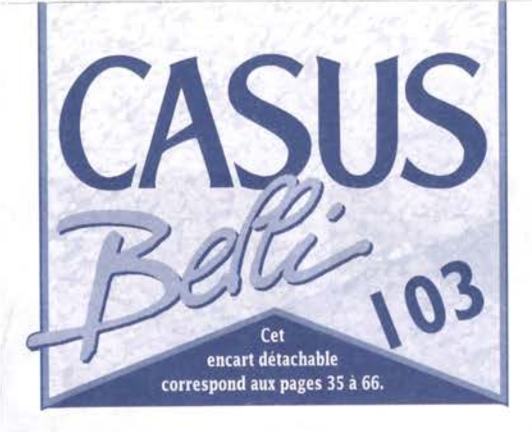
Les nouveaux univers du Fleuve Noir







design : Dominike Duplaa



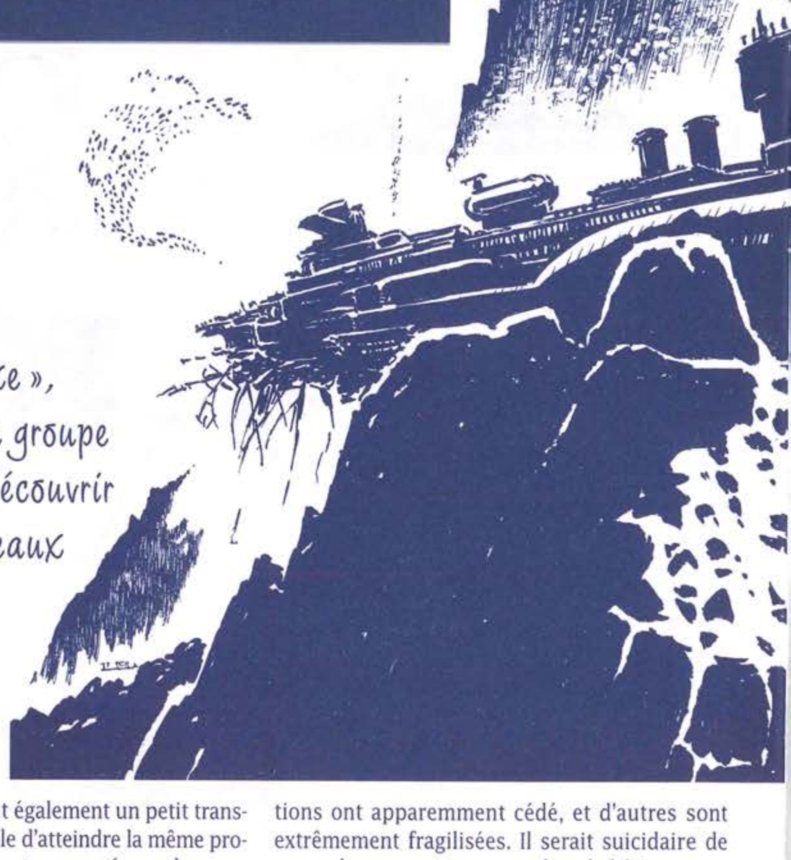
Accessoire Casus Belli

Pour tous jeux médiévaux-fantastiques : Alliés et suivants en pages 65 et 66.



Un scénario Casus Belli pour

POLARIS



Le navire fantôme

Ce scénario fait suite aux « Ombres d'Équinoxe », paru dans le livret de base. Il conviendra à un groupe d'aventuriers peu expérimentés, désireux de découvrir le jeu. Joueurs et MJ peuvent être de tous niveaux d'expérience.

Briefing

Année 567. Récemment, les services spéciaux du culte du Trident, grâce à l'intervention d'un petit groupe d'individus, ont mis la main sur des données concernant un certain Karl Lembarch. Cet individu présente d'intéressantes particularités. Les chercheurs du culte ont en effet découvert que ses cellules pouvaient, en théorie, stopper et même faire régresser la dégénérescence génétique. Certains envisagent même de faire progresser les recherches sur le phénomène, à condition de parvenir à mettre la main sur son corps. Le seul problème est que Karl était un criminel hégémonien condamné à 20 ans d'emprisonnement. Cinq ans plus tôt, au cours de son transfert vers la prison de Hierro, le navire pénitencier qui le transportait, ainsi que plusieurs centaines d'autres détenus, s'est abîmé dans une fosse abyssale située au nord du territoire d'Équinoxe, dans les eaux internationales. Le *FNH Cerbère*, ses 600 membres d'équipage et ses 1170 prisonniers, n'avaient jamais pu être localisés jusqu'à aujourd'hui. Il y a quelques jours, une sonde a découvert, par le plus grand des hasards, que l'épave était échouée dans la fosse de Tenerife (récemment découverte dans la plaine abyssale des Canaries), à 20000 mètres de profondeur.

Si les aventuriers sont indépendants (mercenaires, ou ayant leur propre communauté), ils sont contactés sur Équinoxe par une Orphée du culte du Trident. S'ils travaillent pour un État quelconque, ils sont convoqués par un responsable des services d'espionnage de leur nation. Ils sont chargés de pénétrer à l'intérieur de l'épave et de ramener le corps de Karl Lembarch, quel que soit son état.

Si les PJ ne sont pas équipés de tenues de plongée grande profondeur, le culte leur prête des armures Typhon modifiées, pouvant atteindre -20000 mètres. On leur fournit également un petit transport civil Triam, capable d'atteindre la même profondeur. Le groupe sera transporté sur place par un navire des Veilleurs, un croiseur Achille de 200000 tonnes, l'*Équinus*. Ils sont largués au sommet de la paroi abyssale de Tenerife. Celle-ci est située au sud d'Équinoxe, dans la plaine abyssale des Canaries. Elle est large de 350 mètres et profonde de 21600 m. On y accède à une profondeur de -9600 m. Les PJ devront donc plonger de 12000 m pour atteindre l'épave, qui est échouée sur une corniche à -20000 m.

Le « FNH Cerbère »

Le *Cerbère* est un croiseur pénitentiaire de 60000 tonnes. Ces modèles sont assez rares, et surtout utilisés par l'Hégémonie, qui n'en possède que six. L'engin fait 150 m de long, il est large de 18 m et haut de 30 m. Une étude de l'épave révèle les informations suivantes.

- Pour une raison inconnue, le navire a percuté la paroi de la fosse, ce qui a pulvérisé sa proue. Il a alors lentement glissé le long de la paroi, jusqu'à ce que sa poupe heurte la corniche sur laquelle il repose désormais.
- Des 12 tranches du bâtiment, 4 à l'avant et 3 à l'arrière ont été détruites. Ce ne sont plus maintenant que des amas de tôles tordues. Le côté gauche du *Cerbère* est inaccessible, car il est collé à la paroi. Les deux sas de sortie de véhicules, situés sous la coque, sont également hors d'atteinte. On ne peut accéder au bâtiment que par les deux sas du château, les deux sas latéraux ou par les décombres à l'avant et à l'arrière, qui permettent d'accéder aux sas installés entre chaque tranche.
- Le *Cerbère* n'étant pas prévu pour atteindre une telle profondeur, les parois externes sont déformées à plusieurs endroits. Certaines sections ont apparemment cédé, et d'autres sont extrêmement fragilisées. Il serait suicidaire de percer la coque pour entrer dans le bâtiment.
- Les sonscans permettent de déterminer qu'il n'y a aucune trace de vie à bord, que le réacteur à fusion de secours est actif, que le générateur d'oxygène est encore opérationnel et que plusieurs sections sont encore intactes dans les tranches non détruites.

Zones d'accès

Si les PJ tentent de pénétrer dans le bâtiment par la proue ou par la poupe, ils doivent se frayer un chemin dans les décombres. L'avant est la zone la plus dégagée. Le labyrinthe de tôles broyées permet d'accéder aux sas intertranches. Sur ces seize sas, seuls quatre peuvent être débloqués : les deux permettant d'accéder au 3e pont, un qui donne sur le 6e pont et un qui ouvre sur le 9e pont. Les autres sont trop endommagés pour être utilisables. Pour ouvrir un sas interne, il faut effectuer un test de Mécanique (6) ou d'Électronique (8). Le sas s'ouvre alors lentement. Une seule personne à la fois peut pénétrer dans le bâtiment. Elle doit refermer le sas extérieur, purger l'eau, équilibrer la pression, ouvrir le sas intérieur et le refermer. Tout cela prend 3 minutes par personnage. L'accès par l'arrière du bâtiment n'est possible que par un seul sas, celui qui permet d'atteindre le 4e pont. Tous les autres sont inaccessibles à cause de la ferraille ou totalement bloqués. Laissez les aventuriers tester chaque sas ; s'ils se découragent avant d'avoir découvert le bon, ils se rabattront sans doute vers l'avant, où les attend une petite surprise. En effet, un charmant serpent-murène s'est réfugié dans les ruines de la proue. Il se fera une joie d'ajouter quelques PJ à son menu.



Si les aventuriers veulent avoir accès au bâtiment par les quatre sas extérieurs, il faut qu'ils ouvrent les panneaux situés à côté des sas et qu'ils y connectent un brise-code pour neutraliser la serrure électronique autonome, l'ordinateur de bord du navire ne contrôlant plus grand-chose. Les sas ont une Sécurité de 14.

L'intérieur

Les tranches 5 à 9 du bâtiment sont encore accessibles. Chacune est constituée de 8 ponts, à l'exception de la tranche 7 qui en compte 10. Les plafonds de toutes les tranches sont à 2,50 m.

• **Pont 1**. C'est la passerelle de commandement. Elle est constituée d'une seule section. La plupart des consoles de commande ont été détruites. L'ascenseur du bâtiment est coincé ici. On ne peut pas le remettre en marche. L'éclairage de secours est encore actif. La passerelle est jonchée de squelettes, une vingtaine en tout. L'ordinateur central est partiellement en état de marche. Il commande encore les filtres à gaz carbonique, le générateur d'air, les systèmes de survie et de pressurisation, le blocage des sas des ponts 1, 2, 3, 6, 7, 9, 10, l'éclairage de secours, le système tactique holographique, le contrôle des cellules d'hibernation des prisonniers et les drones de défense des cellules. L'ordinateur a une Sécurité de 6, un programme de Défense 4 et un programme de Contre-attaque 8. Si l'on prend le contrôle de l'ordinateur, on peut lui demander de reconstituer les événements qui ont provoqué la destruction du bâtiment. La seule information intéressante que l'on peut en tirer est qu'il y a eu une violente explosion dans la salle des machines, juste avant que le nez de l'appareil ne percute la paroi. On peut aussi lui demander la liste de tout l'équipage et de tous les prisonniers. Cela permet de savoir que Karl était détenu sur le 6e pont, 8e tranche, bloc D. Les communications internes du bâtiment fonctionnent encore.

• **Pont 2**. Salle des sonscans. Le centre de détection de l'appareil est presque entièrement anéanti. Il ne reste qu'un seul sonar passif en état de marche. On y dénombre 6 squelettes. Deux intercoms sont encore opérationnels. Si les personnages ont l'idée d'utiliser le sonar, ils ont une chance de repérer les assassins (voir ci-dessous), si ces derniers n'ont pas encore atteint le bâtiment.

• **Pont 3**. Il comprend le quartier des officiers (tranche 5), une salle de repos inondée et isolée par les sas, les parois externes s'étant rompues (tranche 6), le quartier des sous-officiers (tranche 7), une section infirmerie et anti-incendie (tranche 8), un mess et des cuisines (tranche 9). Tout y est ravagé. Il y a des corps décomposés un peu partout. On peut trouver dans l'infirmerie 6 medkits, un caisson hyperbare et plusieurs types de patchs. Il y a un intercom dans chaque tranche. La chambre du commandant Terellbaum contient pour 6 000 sols d'objets de troc transportables. Ce sont des reliques du temps passé, comme des compas, des boussoles, etc. On peut aussi y trouver ses documents personnels. Si les personnages se débrouillent pour faire parvenir ses affaires à sa famille, celle-ci leur sera reconnaissante. Ils disposeront ainsi d'un contact en Hégémonie. La femme du commandant occupe un poste important dans la société hégémonienne Sea-Star.

• **Pont 4**. Il comprend un quartier d'équipage (tranche 5), l'armurerie et le PC sécurité (tranche 6), une salle de repos inondée et isolée (tranche 7), une section infirmerie et anti-incendie (tranche 8), un mess et des cuisines (tranche 9). Il y a un intercom dans chaque tranche. L'infirmerie et la section anti-incendie ont été entièrement dévastées par les flammes.

• **Ponts 5 à 7**. Ce sont les prisons. Ils ne forment qu'une seule salle de trois étages où l'on peut circuler sur des passerelles grillagées. Chaque pont comporte 26 blocs de détention, renfermant chacun trois prisonniers placés dans une cellule d'hibernation. Ils sont allongés sur des couchettes fermées par une vitre en verre moléculaire d'1 cm d'épaisseur. Il y a trois couchettes superposées par bloc de 2 m de large. Les intercoms sont tous intacts. Les aventuriers pourront constater que tous les prisonniers sont morts, sauf deux qui n'ont pas été tués par Karl (voir ci-dessous). Ils ont tous les deux la particularité d'avoir dans les veines un sang bleu, le résultat d'une mutation assez rare. L'un est un robuste quadragénaire, l'autre une femme d'une trentaine d'années. Certains cadavres de prisonniers ne sont que des squelettes, d'autres sont à peine en état de décomposition. Les cadavres les plus récents ont tous la gorge percée de cinq trous de chaque côté, comme si on leur avait enfoncé des lames légèrement courbes dans le cou (les ongles de Karl).

Des armes drones sont installées un peu partout. Karl, à son réveil, les a placés en mode automatique. Il porte sur lui la commande de désactivation. Elles ouvrent le feu sur tout ce qui entre dans leur champ d'action.

• **Pont 8**. Identique au pont 4, mais les tranches 7 et 8 sont inondées et isolées.

Tirs et explosions

Tout tir ou explosion pouvant affecter une des parois du navire, à l'exception de la passerelle et du centre de détection, risquent d'endommager suffisamment la structure pour que celle-ci cède. Considérez que les parois ont un blindage de 4, un seuil de structure de 6 et 5 cercles de structure. Si une paroi cède, les sas de cette section se referment automatiquement, s'ils sont encore contrôlés par l'ordinateur.

• **Pont 9**. Il comprend les systèmes de survie (tranche 5 et 8), le centre de stockage du gaz carbonique (tranche 6), la centrale d'énergie de secours (tranche 7), les systèmes de pressurisation (tranche 9).

• **Pont 10**. Il comprend le hangar à armures de plongée (tranche 5), les machines (tranches 6 à 8), le hangar des véhicules (tranche 9). Il ne reste que trois armures Exo-1 en état, les autres sont détruites. Le hangar à véhicules contient un petit engin de transport, qui est encore suspendu au-dessus du sas d'évacuation, et huit petits navires à deux places dans un piètre état.

Sauver les prisonniers

Pour activer les commandes de réveil, il faut réussir un test d'Électronique (2) ou d'Intelligence (12). Le processus dure huit minutes. Les deux prisonniers réveillés sont à moitié aveugles et tiennent à peine debout pendant une vingtaine de minutes.

Le premier survivant est un homme d'une quarantaine d'années, qui se fait appeler Brad Cromwell. Il appartient à la confrérie de la Licorne, un groupe de pirates sévissant près du royaume de l'Indus. C'est un solide gaillard de 1,89 m, chauve et borgne. De nature très amicale, il sera extrêmement reconnaissant envers les aventuriers. Ses principales aptitudes sont la lutte, le combat à l'arme blanche et le maniement des armes lourdes.

La prisonnière est relativement séduisante et, de plus, elle était l'un des espions de Telkran Raljik, le célèbre commandant de l'*Argonaute*, en Hégémonie. Le fameux corsaire saura apprécier que l'on libère un membre de son organisation. Laélia est une personne relativement réservée, mais très intelligente et qui sait jouer à merveille de son charme. C'est aussi une experte dans l'art de l'assassinat et dans le maniement du couteau.

Tous deux deviendront des relations utiles pour les aventuriers. Brad se rend fréquemment sur Équinoxe. Laélia sera certainement affectée à l'espionnage dans une autre nation, mais elle peut aussi se rendre sur la station des prêtres du Trident (voire y résider en permanence).

Les événements

Karl est toujours en vie, et erre dans le *Cerbère*. Il connaît le vaisseau par cœur, ce qui lui donne un avantage sensible. L'épave est pleine de recoins sombres... Karl est infecté par le virus vampirique (voir *Les PNJ*), et cela en fait un adversaire redoutable. Il tente de tuer tous les intrus un par ▷

un. Il ne fait pas de différences entre les PJ et les assassins (dont il va être question dans un instant). Les personnages devraient pouvoir le récupérer, mort ou vif, mais ce sera un véritable défi... d'autant qu'ils ne sont pas seuls à vouloir sa peau. Sans qu'ils en soient conscients, le temps est compté pour les aventuriers. Environ deux heures après eux, quatre plongeurs arrivent par l'arrière du bâtiment. Leur véhicule de transport est posé sur une autre corniche, à 6 milles de l'épave. Deux des plongeurs fixent des charges explosives sous le bâtiment pendant que les deux autres y entrent. Au bout de 15 minutes, les charges sont mises en place et les deux saboteurs rejoignent leurs camarades. Ils ont alors quinze minutes pour évacuer avant l'explosion qui précipite le bâtiment au fond de l'abîme. Le but de ce commando d'assassins (pour ceux ayant joué le scénario de base de *Polaris*, ce sont les mêmes) est, si possible, de s'emparer du corps de Karl. Sinon, ils se contentent de détruire le *Cerbère*. Le premier objectif des assassins est de se rendre au 9e pont pour détruire les systèmes de survie. S'ils y parviennent, l'alarme se déclenche dans tout le bâtiment. Espérant attirer les aventuriers ou Karl dans ce secteur, ils leur préparent une embuscade. Ils placent aussi une charge explosive sur le système de pressurisation, qu'ils ne comptent activer qu'à leur départ ou si les choses tournent mal. Si elle saute, les parois du navire seront pulvérisées en 5 minutes. Si les aventuriers tentent de désamorcer les charges explosives, il leur faut environ dix minutes. Il y a 10 charges au total. Il faut 10 tours pour désamorcer une charge, moins la marge de réussite. Le test de Démolition a une difficulté de 6. En cas d'échec critique, la charge explose (base de dommages 40). Si les PJ mettent les assassins en fuite, puis les suivent, ils les verront regagner leur petit engin de transport, puis remonter la faille sur 30 milles nautiques avant d'aborder un croiseur comparable à celui des Veilleurs, mais d'un type qui leur est inconnu. Il est dissimulé dans une zone rocheuse. Dès qu'ils seront à bord, l'engin s'éloignera lentement. Si les PJ insistent trop, ils finiront par être détectés et se retrouveront avec quelques torpilles aux trousses. S'ils préviennent les Veilleurs, ces derniers refuseront de s'approcher du bâtiment inconnu, leur navire n'ayant pas été affrété pour cela. Les PJ n'ont plus qu'à remonter, avec ou sans Karl.

LES PNJ

Pour Polaris

▶ Drones (gérés par l'ordinateur central)

Système : électronique, réactif (01-67/ 68-81/ 82-00).
Détection : 01-77/ 78-91/ 92-100.
Analyse : 01-59/ 60-89/ 90-100.
Calculateur : 01-68/ 69-88/ 89-100.
Mitrailleuse à double canon : Dégâts 8, Cadence 6 (chance de toucher + 30 %), Munitions 360, Portée 180 m, programme d'Attaque 5.

▶ Les commandos adverses

Ils sont équipés d'armures Assassin (voir le scénario d'introduction du jeu). Ils ont aussi amené avec eux un caisson hyperbare.

Poids : 50 kg.	*Taille* : 1,68 m.
Agil. : 14/56 %	Résist. : 16/64 %
Rapid. : 18/72 %	Vol. : 16/64 %
Sang-froid : 16/64 %	
Force : 11/44 %	Gab. : 12/48 %
Char. : 10/40 %	Intel. : 12/48 %
Inst. : 12/48 %	

Réaction : 16.
Perception : 48 %
Bonus corps à corps : + 2.
Attribut vitesse : 17.
Vitesse auto : 8 m/tour.
Poids portable auto : 50 kg.

Seuils

Inc. : 11 (17)	Lég. : 4 (10)
Grav. : 8 (20)	Crit. : 14 (32)
Fat. : 22 (46)	Mort : 44 (74)

Talents principaux : Armes blanches (6/ 60/ + 13 %), Armes de poing (5/ 50/ + 14 %), Défense (6/ 60/ + 16 %), Armure (6/ 60/ + 12 %), Corps à corps (5/ 50/ + 12 %), Discrétion (7/ 70/ + 12 %), autres talents à 4.
Équipements : Kevlar, pistolet Scorpion, dague.
Description : Ces assassins sont très légers pour des gens de leur taille et de leur constitution. S'ils sont plongés dans l'inconscience, ils meurent automatiquement. En effet, ils sont munis d'un appareil implanté dans le crâne, qui se déclenche en cas d'inconscience et qui a pour effet de leur « brûler » le cerveau. Si on les étudie, ils ont tous le même visage et ont tous subi une opération de chirurgie esthétique. Leurs pistolets sont d'un modèle totalement inconnu.

Pistolet Scorpion
Marque inconnue.
Dégâts 4, Coût NA, Rareté NA, Cadence 5, Munitions 15, Portée 10/40/80m, Poids 800 g.

▶ Karl Lembarch (hôte du virus)

Poids : 40 kg.	*Taille* : 1,88 m.
Âge : officiellement 58 ans.	
Agil. : 23/92 %	Résist. : 30/120 %
Rapid. : 21/84 %	Vol. : 26/104 %
Sang-froid : 12/48 %	
Force : 38/152 %	Gab. : 18/72 %
Char. : 4/16 %	Intel. : 15/60 %
Inst. : 40/160 %	

Réaction : 19.
Perception : 110 %
Bonus corps à corps : + 12.
Dégâts : 2 + 12.
Attribut vitesse : 41.
Vitesse auto : 23 m/tour.
Poids portable auto : 190 kg.

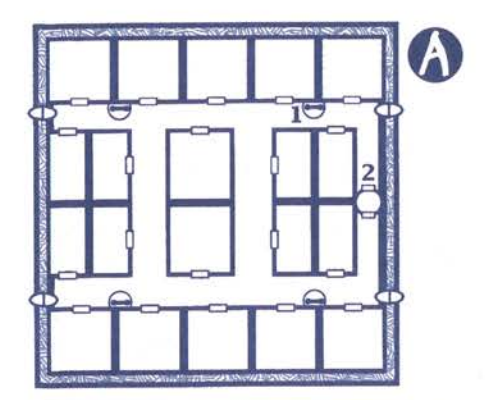
Seuils

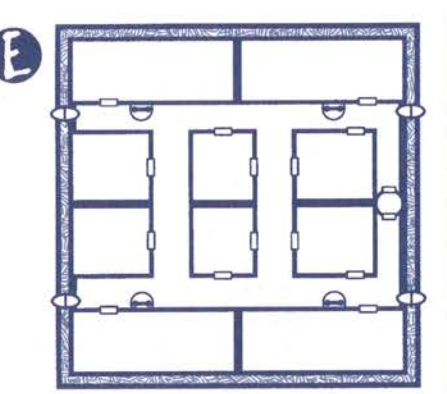
Inc. : NA	Lég. : 7 (13)
Grav. : 14 (26)	Crit. : 24 (42)
Fat. : 37 (61)	Mort : 74 (104)

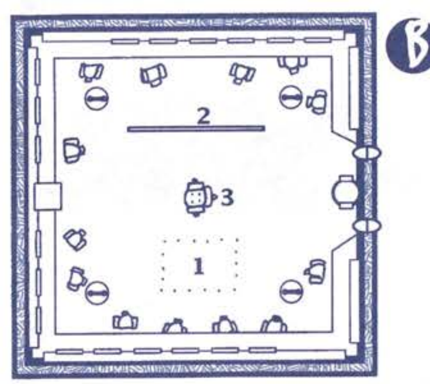
Talents principaux : Corps à corps (6/ 60/ + 26 %), Acrobatie (8/ 80/ + 31 %), Armes d'épaule (3/ 30/ + 16 %), Armes de poing (4/ 40/ + 16 %), Discrétion (7/ 70/ + 26 %), autres talents à 4.
Équipement : Kevlar, 1 Nécra et deux chargeurs, 1 Krar56 avec 1 chargeur, commande de neutralisation des drones de défense.
Mutations : Régénération vampirique.
Description : Karl a subi une mutation qui lui permet de régénérer les blessures extrêmement rapidement. Son vieillissement est également interrompu. Les caractéristiques données ci-dessus sont celles qu'il aura au moment de l'arrivée des PJ. Il s'est placé en sommeil artificiel en attendant le jour où quelqu'un découvrirait l'épave.
Dès que les PJ s'approchent du *Cerbère*, un signal automatique le tire de son sommeil. Son premier objectif est de manger, puis de s'emparer d'un appareil quelconque qui lui permettra de rejoindre une zone habitée.

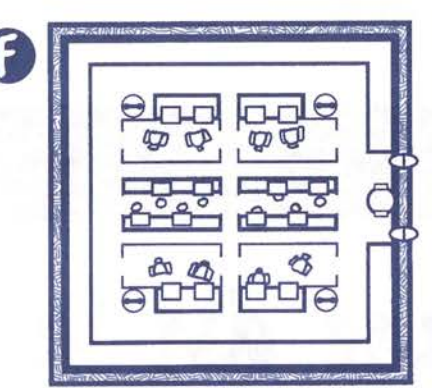
▶ Le virus vampirique

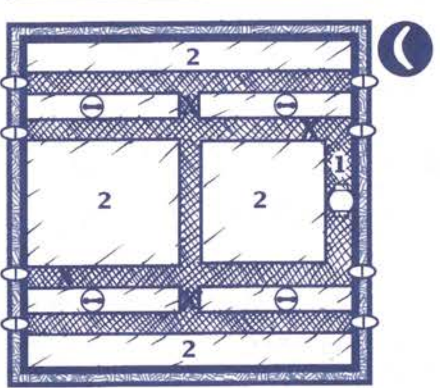
Un individu contaminé par le virus vampirique subit quelques changements. Sa Résistance, sa Force et son Instinct sont multipliés par 2. Il n'a plus de seuil d'inconscience, il est immunisé contre les poisons, les gaz et le vieillissement. Son poids réduit de moitié. Son organisme régénère toute blessure légère instantanément, une blessure grave en 1 tour, une blessure critique en 2 tours, une blessure fatale en 4 tours et une blessure mortelle en 8 tours. La pression ne le tue pas, mais le place en léthargie.
Pour neutraliser un tel être, il faut pouvoir lui infliger des dégâts supérieurs à son seuil de mort tous les 8 tours, ou le soumettre à une pression fatale à un être humain, qui le placera en léthargie. Il est presque impossible de le détruire totalement. Le seul moyen de tuer définitivement l'une de ces créatures est de la faire mourir de faim. Placée en léthargie, elle n'a pas besoin de se nourrir ; en revanche, si elle subit des dommages en continu pendant un nombre de jours suffisant pour amener une de ses caractéristiques à 0, elle meurt.
Pour survivre, il faut qu'un individu contaminé se nourrisse. Pour cela, il doit neutraliser sa victime (pas la tuer), puis passer quelques minutes à drainer son essence vitale. Il plante ses ongles soit dans le cœur, soit dans la gorge de sa proie. Cela lui permet d'augmenter sa Résistance, sa Force, son Agilité, sa Rapidité et son Charisme d'un nombre de points égal à 10 % de ceux de sa victime. Il ne peut augmenter ses caractéristiques de plus de deux fois ses caractéristiques de base (n'oubliez pas que pour la Force et l'Instinct, la caractéristique de base est déjà doublée).
S'il ne mange pas, la créature perd 1 point de Résistance, d'Agilité, de Force et de Rapidité par jour. Elle perd 2 points de Charisme par jour. Sa Volonté et son Instinct sont augmentés de 2 points par jour. Dès qu'elle a mangé, la Volonté et l'Instinct redeviennent normaux. Si une caractéristique, à part le Charisme, tombe à 0, elle meurt.
Ces êtres infligent 2 points de dommages au corps à corps et doublent les bonus de Force. Il est extrêmement rare qu'ils épargnent une victime. S'ils n'ont pas le temps d'achever leur proie, celle-ci peut être contaminée.
À chaque période égale à sa Résistance en jours, la victime effectue un test de Volonté, modifié par une intensité de 20. Chaque échec réduit la Résistance pour ce jet de 1 point. Un échec critique indique que le personnage subit immédiatement la transformation. Une réussite critique implique que le virus est neutralisé. Lorsque la Résistance tombe à 0, le personnage se transforme en l'une de ces créatures.
Une personne affectée par le virus est capable d'hypnotiser ses victimes. Celles-ci doivent croiser son regard. Même si elle est protégée par une visière, la proie effectue un test de Volonté, modifié par la moyenne de la Volonté et du Charisme du monstre. Une réussite critique immunise la victime contre le pouvoir de cette créature particulière. Si elle échoue, la proie obéit aux ordres du monstre pendant 1 tour. Un échec critique indique que la victime sera toujours dominée par cette créature spécifique. Une victime peut tenter à chaque tour de se débarrasser du contrôle mental, en réussissant un nouveau test.

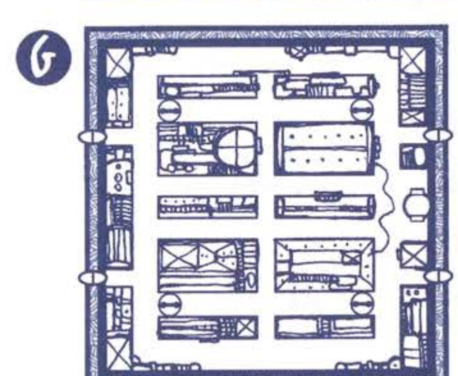


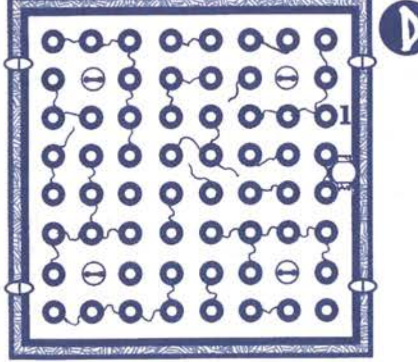


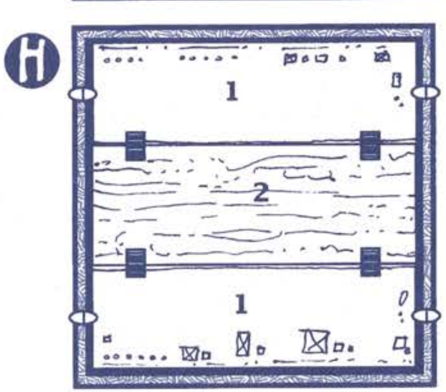


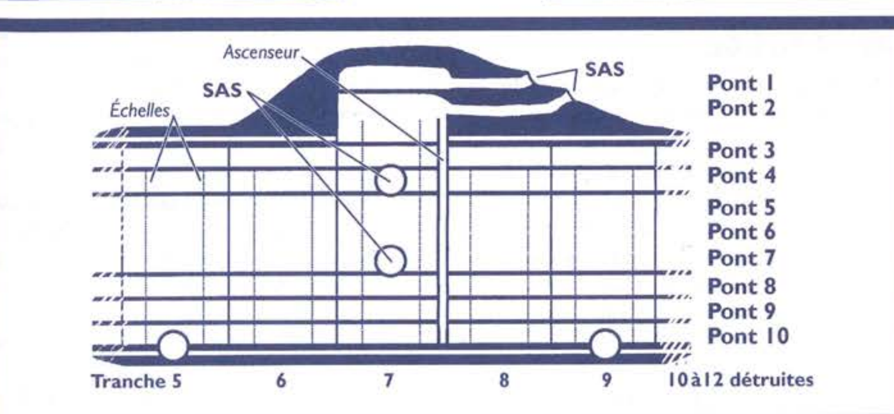












Récupération de matériel

Les personnages peuvent récupérer les armures Kevlar dont sont vêtus les membres de la sécurité. Ils peuvent en trouver dans les différentes salles. Il en reste une dizaine en bon état. Les armes qui équipent les forces hégémoniennes sont des fusils d'assaut Krar56 (Dégâts 5, Coût 3 800, Rareté 9, Cadence 1 à 8, Munitions 28, Portée 30/ 80/ 140 m, Poids 3,2 kg) et des pistolets lourds Nécra (Dégâts 4, Coût 1 200, Rareté 4, Cadence 1 à 3, Munitions 10, Portée 10/ 40/ 80 m, Poids 1,8 kg).
On peut en trouver une vingtaine de chaque modèle, répartis sur tout le bâtiment, principalement dans les zones de sécurité. Les ID de chaque membre d'équipage peuvent être récupérés et revendus au marché noir (ils font d'excellentes bases pour des faux papiers). Les PJ peuvent aussi récupérer pas mal de composants électroniques et quelques systèmes, s'ils en ont le temps et les moyens. Le MJ est libre de décider ce qu'ils peuvent prendre ou ne pas prendre.

Le « Cerbère », bloc par bloc

A Quartier des officiers.
1 Échelle.
2 Ascenseurs.

B Passerelle.
1 Système tactique holographique.
2 Carte de route.
3 Fauteuil du commandant.

C Blocs de détention.
1 Passerelle grillagée.
2 Cellules.
X Armes drones.

D Stockage CO_2.
1 Colonne d'air.

E Salle de détente, infirmerie, mess.

F Salle de détection.

G Salle des machines.

H Hangar.
1 Hangar (véhicules ou armures).
2 Bassin de départ.



Laélia

Gains pour l'aventure

Le culte du Trident remet à chaque personnage une somme de 30 000 sols s'ils ramènent le corps de Karl, 10 000 s'ils ne ramènent que des informations. De plus, le culte fera appel à eux pour d'autres missions. Tous les blessés seront soignés dans les meilleurs hôpitaux de la cité. Tous les frais de réparation des équipements endommagés seront couverts. L'aventure rapporte 20 points de talents, 1 point d'influence, 1 point de célébrité et 1 point de réputation positif (dans toutes les communautés). Même si leurs actions n'ont pas été publiques, tout se sait un jour ou l'autre. Ils gagnent cependant 4 points négatifs auprès du mystérieux groupe qui a envoyé les assassins, si ceux-ci sont tués. Si les aventuriers préfèrent tenir un compte précis de leur célébrité, leur influence et leur réputation par rapport à des communautés et des organisations très précises, il gagnent en plus 1 point d'influence et 2 points de réputation positive auprès du culte du Trident. Si les aventuriers ont sauvé les prisonniers, ces derniers leur en seront éternellement reconnaissants. Ils gagnent donc 1 point d'influence et 2 points de réputation positive dans la confrérie de la Licorne ainsi qu'auprès de l'équipage de l'*Argonaute*. Si le navire n'a pas été détruit, aux yeux des autorités, il ne présente plus aucun intérêt. Les aventuriers ont la possibilité de revenir le piller tranquillement, ou de vendre sa position à un groupe de charognards. Non seulement ils en tireront un bon prix (environ 20 000 sols en argent ou en objets de troc ou en services) mais, en plus, ils gagneront 1 point d'influence et 2 points de réputation positive dans la communauté des charognards.

Philippe Tessier
illustration : Léo Beker
plan : Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour

JRTM







Ce scénario conviendra à un groupe de joueurs relativement expérimentés, qui ont intérêt à être perspicaces et habiles négociateurs. Le MJ doit être capable de gérer une situation ouverte et de mettre l'accent sur l'ambiance. Quant aux personnages, ils peuvent être de tous niveaux d'expérience.



Nous sommes au milieu du Troisième Âge, à une date de votre choix. Un général du Gondor, trop occupé à surveiller la frontière sud de l'Ithilien, n'a pas pu se rendre au mariage d'un neveu vivant en Arthedain. Il a donc chargé son aide de camp, Meneldur, de recruter des voyageurs pour porter un message de félicitations, ainsi qu'un cadeau original et exotique : une autruche capturée en Harad. Le message contient quelques informations plus ou moins confidentielles sur les opérations au sud de l'Ithilien, mais rien de fondamental pour la défense du royaume. C'est dans une grande ville du Gondor que Meneldur recrute les personnages, de préférence des Dúnedains ou des elfes. Ils pourraient, par exemple, lui être recommandés par une connaissance commune, chez qui il les rencontrera. Il explique très succinctement leur tâche : porter un parchemin confidentiel à Forostar, noble dúnedain résidant à Fornost Erain, et lui remettre un présent offert par son oncle : une autruche. Il ne mentionne pas le contenu du parchemin et ne fait aucune allusion au mariage. Cela n'a rien de confidentiel, mais Meneldur n'est pas homme à bavarder à tort et à travers (et si cela pousse les PJ à s'imaginer que l'affaire est de la plus haute importance, tant mieux !). Le salaire prévu est de 10 pièces d'or par personne. On leur en verse 4 au départ, ce qui leur permet d'acheter un cheval s'ils n'en avaient pas, et 6 au retour, à condition qu'ils prouvent que tout est parvenu à bon port. Les PJ devront retrouver Meneldur chez lui, à Osgiliath. Cette mission est effectivement facile et très bien payée, mais les aventuriers s'en souviendront longtemps, car des surprises les attendent sur la grande route du nord.

Sur la route

Les PJ franchissent le gué de l'Isen sans difficulté. Le lendemain, ils croisent une caravane fortement armée. Il s'agit de marchands rentrant au Gondor, qui s'arrêtent et hèlent les personnages. Ils veulent prendre des nouvelles de la capitale, mais surtout les mettre en garde. Un dangereux bandit, Holbrack l'Irréductible, attaque régulièrement les voyageurs sur la grande route. Après avoir décrit les méfaits du brigand, un guide leur conseille de faire un détour. Il connaît un chemin plus long, mais plus sûr. Ce nouveau trajet les amène à s'enfoncer dans le pays de Dun, où il convient d'être prudent en raison du caractère particulier de cette région et de ses habitants. Le guide peut leur dessiner un itinéraire passant par le nord et rejoignant la grande route à la hauteur de Larach Duhnnan, la plus civilisée des villes dunéennes. (Si jamais les PJ décident de poursuivre sans tenir compte des avertissements des marchands, rien ne vous empêche de continuer l'aventure comme si de rien n'était.)

Pour décrire le pays de Dun, vous pouvez vous inspirer de la Bretagne et ses vallons couverts de forêts ou de landes, d'où émergent parfois quelques pierres dressées. Quant aux habitants, que l'on pourrait rapprocher des Celtes, ils sont peu chaleureux. Toute maladresse peut entraîner de vives réactions chez ces guerriers susceptibles.

Après un jour ou deux, alors que le groupe n'a pas traversé de village depuis plus de quatre heures, les personnages entendent des gémissements provenant d'un dolmen situé en bordure de route, tout près d'un bois. À l'abri des pierres se trouve un enfant d'environ cinq ans. Il sanglote, mais il n'a pas l'air blessé. Les personnages ne l'effrayent pas, bien au contraire : il leur demande de la nourriture, car il n'a rien mangé depuis le

matin. Il s'appelle Jonas et il a mal aux pieds (il a perdu l'une de ses chaussures). Mais la vraie raison de ses pleurs, c'est qu'il ne sait pas comment rejoindre sa maman, car il y a des guerriers sauvages devant le manoir. Il n'en dira pas beaucoup plus. Selon lui, les guerriers sont une dizaine (il ne sait pas compter plus loin).

En toute logique, les personnages devraient essayer de le raccompagner. De toute façon, cela ne leur fait pas faire de détour. Le manoir se trouve sur leur chemin.

Au secours des assiégés

Après quelques kilomètres, le manoir apparaît au détour d'un virage. C'est en fait une belle ferme fortifiée, placée sur un coteau au confluent de deux cours d'eau (voir plan). Au loin, on distingue des guerriers dunéens, qui tentent de se ruer à



l'assaut des murs. Abrités de leurs boucliers, ils portent une échelle, mais finissent par refluer face aux flèches des défenseurs. Il est facile de s'approcher de la scène par l'autre versant, qui est boisé. De là, les personnages pourront évaluer les forces en présence. Une quinzaine de guerriers dunéens assiègent la ferme. Certains sont munis d'arcs et tirent sur les défenseurs, qui répliquent avec énergie. Deux morts gisent au bord de la rivière. Par ailleurs, en bordure du bois se trouvent des troncs d'arbres empilés, des amoncellements de roches et quelques menhirs. À un moment donné, des guerriers se dirigent dans cette direction pour prendre un tronc destiné à servir de bélier.

Les personnages peuvent intervenir à tout instant, mais essayez de ne pas leur donner l'impression que vous les forcez à le faire. Ils peuvent attaquer, ou plus subtilement faire dévaler rochers et troncs sur les attaquants. Ceux-ci seront fort surpris d'être pris à revers, surtout s'il est fait usage de magie. Les défenseurs en profitent pour les cribler de flèches, et les Dunéens prennent la fuite très rapidement. Jonas saute de joie et se dirige vers la ferme, tandis que des « hourras » retentissent derrière les murs. Le groupe est accueilli en libérateur par une vingtaine de personnes, un peu surprises. Marendil, un homme en armure, vient les remercier, tandis que Jonas se jette dans les bras de sa mère. On interroge les personnages pour savoir qui ils sont et d'où ils viennent. Si le nom d'Holbrack est mentionné, ils ressentent comme un malaise chez leurs interlocuteurs, qui se dépêchent de changer de sujet. S'ils parlent de leur mission, ils éveillent un intérêt qui sera dans un premier temps bien dissimulé.

La version des événements racontée par les assiégés est simple. Ils ont été attaqués ce matin par ces Dunéens, qu'ils présentent comme des barbares belliqueux. Ils affirment qu'il ne s'agissait pas de la troupe d'Holbrack, en évitant d'en dire plus. On invite bien entendu le groupe à rester et à se reposer, et l'on conduit les chevaux et l'autruche dans l'écurie. Si les personnages ne souhaitent pas rester, on leur fait comprendre qu'il serait dangereux de s'aventurer dehors après ce qui vient de se passer. Au besoin, Marendil leur interdit purement et simplement de sortir, en laissant des gardes devant la porte. Les PJ réaliseront bientôt qu'ils sont enfermés avec la troupe d'Holbrack l'Irréductible !

Que s'est-il passé ?

Le scénario change alors de dimension pour devenir un huis clos. Vous allez devoir faire vivre la ferme et ses occupants et gérer les actions des personnages.

Mais commençons par quelques précisions. En 1448 TA se termine la Lutte Fratricide, une guerre civile qui a affaibli le Gondor et vu le départ des rebelles, chassés lorsque le roi Eldacar reprit possession de son trône. Certains de ses anciens adversaires ont trouvé refuge à Umbar, d'autres sont devenus des brigands et sévissent aux frontières du royaume. C'est ainsi que l'un d'eux, Holbrack l'Irréductible (ou l'un de ses descendants, selon l'époque où vous jouez), s'est installé entre le Gondor et le pays de Dun. Outre des actions de guérilla, ces anciens rebelles recherchent des moyens de financer un nouveau soulèvement, et l'attaque des voyageurs n'est pas assez rentable. En étudiant de vieux livres, Holbrack a trouvé trace d'un glorieux chef de guerre dunéen, Gwydan, mort voici 2000 ou 3000 ans. Il aurait habité un manoir nommé An Erweg, où son trésor serait toujours caché. Maintes légendes, déformées par le temps, courent sur son compte. Il aurait vécu près de deux siècles, et son manoir, devenu une ferme gondorienne, n'a pas bonne réputation. Bien entendu, c'est celui où se trouvent les PJ.

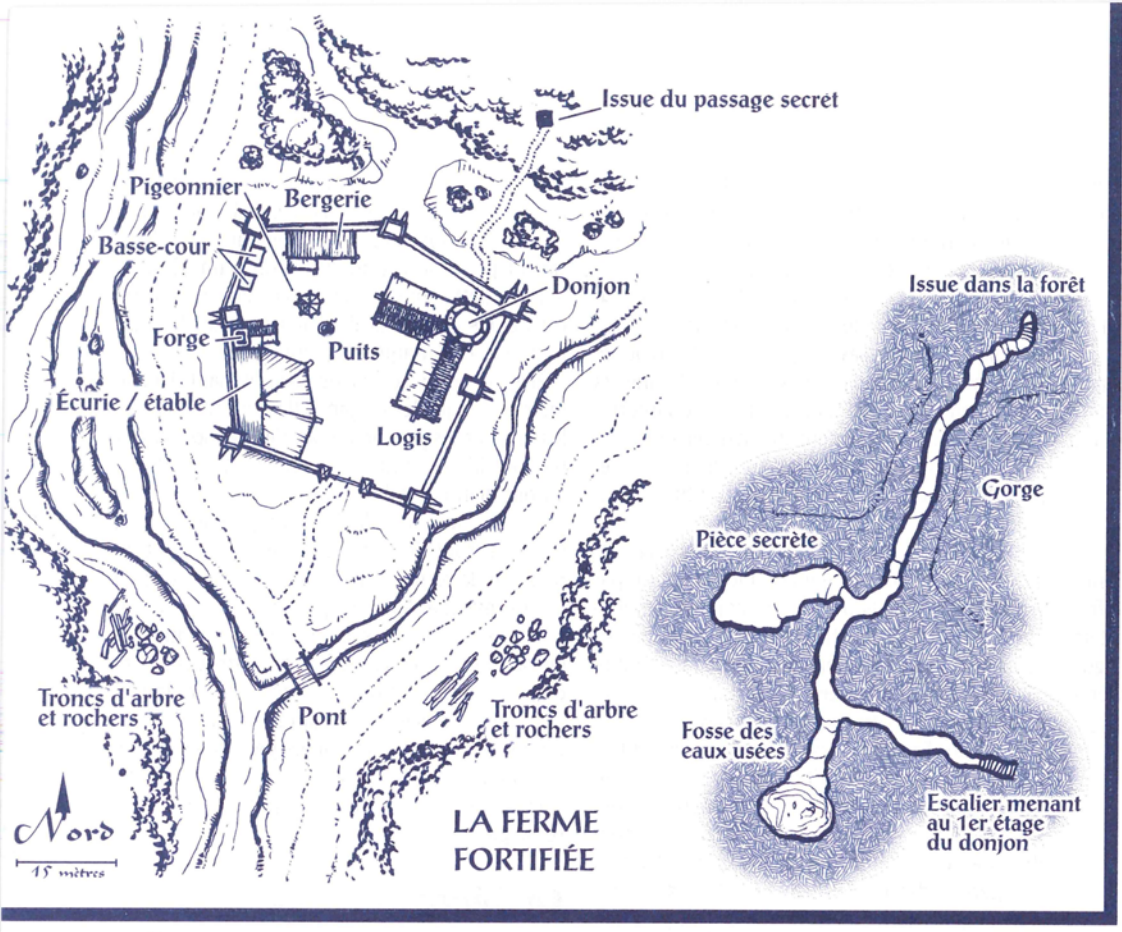
Ayant pris par surprise la ferme d'An Erweg, les brigands ont enfermé les occupants au dernier étage du donjon et ont commencé à fouiller les bâtiments, à la recherche de l'or de Gwydan. Malheureusement pour eux, deux personnes ont été oubliées, se sont enfuies et ont donné l'alerte au clan dunéen le plus proche. Son chef a envoyé une petite troupe, que l'intervention inattendue des personnages a fait fuir. Les brigands ont tout d'abord pensé qu'ils étaient secourus par le reste de leur bande, resté surveiller leur QG. En voyant les PJ entrer, ils ont constaté leur erreur, mais ils n'avaient plus d'autre choix que de les accueillir. Ils se trouvent maintenant bien ennuyés, car ils ne savent pas trop comment réagir. D'un côté, ils ont une dette envers les personnages ; de l'autre, ceux-ci les dérangent dans leurs recherches. De plus, en cas d'attaque, ils peuvent être un renfort précieux, car ils se trouvent maintenant dans le même bain que les brigands (les Dunéens ont vu les PJ, et ils les prennent pour des membres de la bande). Bien entendu, Holbrack et ses sbires auront bien du mal à dire spontanément qui ils sont et ce qu'ils font là. Dans un premier temps, ils essayeront de se faire passer pour les occupants de la ferme et d'endormir la méfiance de leurs « invités ». À moins que les PJ ne soient trop naïfs, ils finiront bien par se douter de quelque chose. Les relations avec le groupe risquent alors d'évoluer, et les PJ devront faire preuve de tact pour ne pas obliger les brigands à les traiter avec moins de bienveillance. Si les personnages évoquent leur mission, ce sera encore plus difficile. Holbrack essayera d'en savoir plus et de récupérer le parchemin.

Le décor et les protagonistes

La ferme fortifiée est un ensemble ancien, bien qu'un œil averti soit en mesure d'y déceler différentes époques de construction. Le logis principal et la bergerie datent du deuxième tiers du Deuxième Âge, alors que les autres bâtiments et la muraille ont quelques siècles de moins. L'enceinte fait 4 mètres de haut, et n'offre pas une excellente protection. Aux angles de la muraille, des tours de même hauteur servent surtout de réserves de matériel et n'ont qu'une meurtrière. On accède au chemin de ronde par ces tours, qui sont tout de même crénelées. Seul le logis possède un étage. Le donjon en a deux, couverts par un toit. Sous celui-ci se trouve une passerelle amovible qui permet d'atteindre la tour la plus proche. À l'arrière de la ferme, une tour possède une poterne très résistante, qui donne accès à un chemin étroit. Celui-ci rejoint la forêt en franchissant une gorge qui n'est visiblement pas naturelle. Elle offre une protection supplémentaire à la ferme, sur le côté qui n'est pas escarpé. On le franchit par un remblai étroit, qui conduit aux bois (le passage secret se trouve juste en dessous).

La basse-cour est plutôt vide. On y trouve des poules et des dindons, dans deux bâtiments en bois. Quelques lapins s'ennuient dans leurs clapiers. Non loin d'eux, il y a un superbe pigeonnier de 4 mètres de haut et de 3 mètres de diamètre. Il est vide. Une charrette se trouve à l'intérieur, ainsi qu'une charrue et divers instruments agricoles, mais tout est mal rangé et forme un beau fouillis.

La bergerie, où se trouvent quelques chèvres et moutons, est un bâtiment en pierre dont le plafond n'est qu'à deux mètres du sol. Il est le seul dont les murs soient blanchis à la chaux. Si les personnages ne se montrent pas curieux, ce sont les brigands qui découvriront les fresques que recouvre l'enduit. Elles sont plutôt lugubres. On y voit des orcs massacrant des elfes, de grands chefs militaires humains, et un personnage beau ▷



• **Alaris**. C'est ce jeune homme qui s'occupera des personnages, dans un premier temps. Il est gentil et droit. Ce n'est pas un brigand dans l'âme, ni un rebelle. Il a suivi son frère dans la troupe, et il essaye tout simplement de vivre. Son existence actuelle lui convient, et il n'a pas particulièrement l'impression de faire le mal. Il n'est pas corruptible.

• **Undésix**. Le frère aîné d'Alaris n'a rien d'un tueur, lui non plus. Son tempérament d'aventurier l'a conduit à rejoindre Holbrack.

• **Merobald**. En revanche, ce petit boiteux est avant tout un brigand. Hargneux, intéressé par les richesses et les pillages, il s'est joint à Holbrack par cupidité. Il vit au jour le jour et peut s'avérer très désobéissant.

• **Nodar**. Cet ancien officier est un vrai rebelle. Il a rejoint Holbrack par idéal et est d'une fidélité exemplaire envers son « commandant ». Il ne perd jamais de vue leur objectif : la lutte contre le Gondor.

• **Les autres membres de la troupe**. En général, ils sont jeunes, rustres et lourdauds. Ils ont toujours une arme sur eux.

et effrayant que personne ne saura reconnaître, puisqu'il s'agit de Sauron dans l'une de ses formes du Deuxième Âge. Seuls de grands érudits, principalement elfes, seraient en mesure de l'identifier. Mais un peu d'intuition permettra aux PJ de deviner que ce bâtiment servait, il y a bien longtemps, au culte du Seigneur Ténébreux.
L'écurie sert aussi d'étable. Elle est construite en pierres, et le plafond est à 3 mètres du sol. Il y a de bonnes chances que les personnages y dorment, dans la soupente où l'on stocke le foin. Ils seront discrètement surveillés.
Le logis est constitué de deux ailes, qui rejoignent le donjon. Au rez-de-chaussée se trouve une grande salle commune, la cuisine et des chambres. À l'étage, il y a d'autres chambres, un atelier de tissage et un grenier dans lequel on stocke principalement du grain. Un puits donne directement dans la cuisine. Dans un angle, une porte cache une fosse étroite. Elle sert de latrines, et on y évacue les eaux usées.
Le donjon comporte deux étages et une cave, dans laquelle sont conservés des aliments et des tonneaux de vin ou de cidre. Le rez-de-chaussée n'est qu'un lieu de passage, tandis que les chambres des étages sont plus luxueuses. Tous les lits du logis sont dans des alcôves, qui peuvent être fermées par des panneaux de bois pour conserver la chaleur.
Avant l'arrivée des brigands, la ferme abritait quinze personnes. Treize d'entre elles sont enfermées dans le deuxième étage du donjon. Les brigands, eux, sont vingt : quinze hommes, trois femmes et deux enfants. Ils occupent donc toutes les chambres, y compris celles qui étaient réservées aux invités. Inutile de dire qu'ils se retrouvent à l'étroit, surtout après l'arrivée des personnages ! Selon les circonstances, des hommes libéreront une chambre pour le groupe, ou ils devront dormir dans l'écurie. Mais de toute façon, les personnages ne seront pas séparés, pour mieux surveiller leurs faits et gestes. Par ailleurs, des problèmes de rationnement risquent de se poser, car il faut maintenant nourrir près de quarante personnes.
Pour faire vivre les lieux, vous devrez faire ressortir du lot quelques personnalités. Donnez l'occasion aux PJ, à un moment ou à un autre, de rencontrer les personnes suivantes.

• **Holbrack**. Le chef de la bande est un Dúnedain en pleine force de l'âge, né voici plus de 200 ans. C'est un homme d'autorité, grand et gros, aux cheveux noirs, avec une voix forte. Les personnages ne le verront pas avant le premier repas, car il passe son temps à fouiller le logis et à consulter les livres qui s'y trouvent. Il délègue l'organisation à son second, Marendil.

• **Marendil**. Plus grand, plus fin et moins âgé que son patron, c'est également un Dúnedain. Il dirige la défense des lieux et est assez nerveux, car il sent que les Dunéens vont revenir. Il reste toujours sur le pied de guerre, et passe son temps à motiver ses hommes. Ceux-ci restent en permanence sur le qui-vive.

• **Hilmer**. Le cuisinier est un petit gros, au caractère notoirement ronchon. Il bougonne souvent qu'il a trop de travail, qu'il est impossible de préparer des repas corrects dans ces conditions, etc. Il s'emporte très facilement, et se promène toujours avec un couteau de boucher.

• **Isore**. La femme d'Hilmer est un peu forte et très avenante. Elle est sympathique, peu farouche et n'hésitera pas à séduire un personnage, si elle en trouve un à son goût (à votre discrétion). Elle a peur de son mari, et prendra de nombreuses précautions. Les hommes de la troupe ne la touchent pas, car ils ont trop peur de la colère d'Hilmer. S'il la surprenait avec quelqu'un, le cuisinier n'hésiterait pas à se servir de son couteau.

• **Auréa et Loralie**. Les deux autres femmes de la troupe sont les compagnes de deux solides gaillards, mais elles sont considérées comme des brigands à part entière, car elles savent se battre. Auréa est la mère de Jonas, et Loralie a un fils de dix ans, Peter.

Dans la cage

Quelques événements vont ponctuer le séjour à la ferme. N'hésitez pas à en improviser d'autres, et à les combiner aux initiatives des PJ.
Si les personnages font bien attention, ils pourront peut-être remarquer que des aliments secs sont apportés au donjon (Hilmer ne s'embête pas à cuisiner pour les prisonniers).
Lors du premier ou du deuxième repas, une viande très savoureuse sera servie à table. Effectuez un jet de Perception difficile pour chaque personnage. Ceux qui réussissent se rendent compte qu'ils n'en ont encore jamais mangé. S'ils demandent autour d'eux, les hommes ne sauront pas non plus la reconnaître, certains proposeront de la chèvre, d'autres du sanglier… Interrogé, Hilmer répondra avec un sourire énigmatique qu'il s'agit de la surprise du chef. Lorsque les personnages comprendront qu'ils viennent de manger l'autruche, tous les autres éclateront de rire.
Un peu plus tard, dans la journée, un grand bruit attire l'attention de tous les occupants de la ferme. Il provient du pigeonnier, où un effondrement vient de se produire, alors que plusieurs hommes étaient en train de fouiller le bâtiment. Ils ont mis à jour une cave qui n'était plus utilisée, et le sol a fini par céder. Il y a deux blessés, que les personnages pourront soigner s'ils le veulent, mais on ne les laissera pas visiter la cave. De toute façon, il n'y a rien d'intéressant à y trouver. Cela devrait toutefois permettre au groupe de deviner que les hommes d'Holbrack sont en train de faire des recherches. D'ailleurs, on ne les laisse pas entrer dans la forge, sous prétexte qu'elle est en réparation, ni dans certaines pièces où règne un beau fouillis, « dû à la panique du siège ».
Pour éviter d'être dérangés dans leurs recherches par les personnages, les brigands cherchent à les occuper, si possible en déterminant leurs capacités, en les valorisant et en leur faisant plaisir (ce qui ne devrait pas poser de problèmes, si les PJ

aiment vanter leurs qualités). Parmi les activités possibles :
— Leur faire réparer un bâtiment endommagé (au besoin en les payant, si les personnages pensent toujours qu'ils ont affaire aux véritables occupants).
— Leur faire traduire un livre ancien (sans lien avec leurs recherches). Selon le sujet du livre, le personnage peut acquérir des bonus dans une compétence comme la Botanique...
— Profiter de leur expérience dans certaines compétences pour l'enseigner à un enfant ou à un membre de la troupe (là aussi, en les payant au besoin).
— Leur apprendre une nouvelle compétence.
— Les laisser exercer des compétences artistiques, ou à la rigueur jouer aux cartes avec eux.

Des issues ?

Le groupe va passer deux jours dans la ferme, avant que n'arrivent une centaine de Dunéens des clans voisins. Ils sont nombreux, très en colère et bien commandés. Bref, il sera impossible de résister à leur attaque. La suite des événements dépend des PJ, et plus tellement de vous. Deux orientations sont possibles : ils peuvent collaborer avec les bandits (ou du moins faire semblant), ou se rebeller. La deuxième solution n'est vraiment pas la meilleure, car les personnages risquent fort de finir enfermés au dernier étage du donjon, et d'être délivrés avec les autres par les Dunéens. En effet, libérer les prisonniers est une mission impossible, et montrer une grande fidélité au Gondor ne peut qu'entraîner la colère d'Holbrack. Se retourner contre les bandits pendant l'attaque des Dunéens serait encore plus catastrophique. Outre les risques d'être tué pendant le combat, il est fort peu probable que les guerriers distinguent les PJ des bandits. De plus, ils auraient bien du mal à s'expliquer et à justifier leur présence sur les lieux.
En revanche, il est tout à fait possible d'explorer la ferme, même s'il est peu probable que les bandits révèlent ce qu'ils sont en train de chercher. Un peu de curiosité bien placée permet de comprendre en gros ce qui se passe, et d'accélérer les découvertes. Le deuxième jour, sentant le temps manquer, Holbrack accepte que les personnages participent aux recherches. Il leur dit simplement qu'il cherche des oubliettes ou un passage secret, et un trésor. À part le deuxième étage du donjon, toutes les autres pièces leur seront accessibles. Toujours le deuxième jour, si les personnages ne l'ont pas encore fait, Holbrack donne l'ordre de fouiller la bergerie, ce qui permet de découvrir les fresques. Il fait aussi creuser au hasard dans la cour, mais cette opération est trop longue pour aboutir. Pourtant, le trésor se trouve bien sous terre! Si les personnages ne trouvent pas le passage secret, c'est à vous de décider si les brigands le découvrent seuls, ou s'ils devront affronter les Dunéens.
Le passage secret s'ouvre au premier étage du donjon. On y accède par un lit situé dans une alcôve. Puisqu'il s'agit des chambres des maîtres, ses bois sont gravés de motifs (animaux, végétation...). Dans l'un des panneaux, de petits fruits situés en haut et en bas s'enfoncent, si l'on pousse fortement dessus. On peut alors retirer le panneau, découvrant ainsi une trappe camouflée en mur. Tout cela est bien entendu extrêmement difficile à voir (-30 lorsque vous effectuerez les jets de Perception). Les propriétaires ignorent totalement l'existence de ce passage secret, et Holbrack, qui dormait justement dans ce lit, n'a pas eu le réflexe de chercher ici. La trappe donne sur un escalier très étroit et raide, qui descend sur 8 mètres, soit sous le niveau de la cave. Un boyau mène à une porte ancienne. Elle est fermée, mais cède très facilement, dès le premier coup d'épaule. Derrière, les PJ découvrent un couloir dans lequel règne une odeur nauséabonde. Des rats fuient, chassés par la lumière. Une extrémité du couloir communique avec la fosse des eaux usées par de petites ouvertures, qui permettent aux liquides de s'écouler. D'ailleurs, il serait possible d'accéder à ce couloir en pénétrant dans la fosse, puis en démolissant la paroi. Encore faudrait-il accepter d'entrer dans la fange jusqu'aux genoux... De l'autre côté, le couloir s'éloigne de l'enceinte de la ferme, et passe sous le chemin qui franchit la gorge. Il remonte ensuite et aboutit à une trappe, au milieu de la forêt. Elle s'ouvre vers le bas, ce qui entraîne la chute de quelques dizaines de kilos de terre sur celui qui l'actionne. Ensuite, ce sera la liberté, à condition de ne pas tomber par hasard sur des Dunéens.
Il reste à trouver la cachette du trésor. En suivant les rats, les personnages remarqueront peut-être que certains s'engouffrent dans des trous, le long de la paroi du couloir. Cela leur permet de localiser l'emplacement d'une porte secrète qu'il aurait été presque impossible de voir autrement (jet de Perception, difficulté Folie pure). Elle est camouflée avec soin, et complètement bloquée. Il faut la défoncer avec des instruments lourds, ce qui entraîne la chute de plusieurs gros rochers (pouvant infliger des blessures critiques de type B). Une fois le passage ouvert, une aura de ténèbres semble se répandre dans le souterrain. Les sources lumineuses éclairent moins loin. En pénétrant dans la pièce, les personnages remarquent tout d'abord des tapisseries en lambeaux, des fresques, et des runes gravées dans la pierre. Tout le monde effectue un jet de Résistance à la magie (Essence, niveau 5 à 10). Ceux qui échouent s'enfuient, terrorisés, et ne reviendront plus dans cette pièce. Les autres peuvent explorer les lieux et découvrir du mobilier prouvant que cette pièce a été habitée, des pièces d'or et d'argent, de la vaisselle précieuse, des bijoux du Premier Âge, des objets elfes (provenant d'Ost-in-Edhil) et quelques objets nains et orientaux du Deuxième Âge. Les fresques et les tapisseries montrent les victoires de Sauron sur les elfes à Ost-in-Edhil, ou ses conquêtes à l'est. Il y a aussi plusieurs grimoires, mais ils sont moisis et rongés par les rats. Des sages connaissant l'histoire de la Terre du Milieu comprendront que cette pièce a servi de repaire à un ancien allié humain de Sauron, à qui il remit l'un des neufs Anneaux. Le Nazgûl revint séjourner dans ce qui fut autrefois sa demeure (ce qui explique la présence de l'ancien temple, devenu bergerie), mais il finit par l'oublier. Il n'y a donc rien à craindre, à part des pièges, si vous voulez en placer. Le trésor est trop volumineux pour que les personnages puissent tout emporter, mais il faudra vraisemblablement le partager avec les brigands. De plus, la marchandise sera difficile à écouler, car même les pièces n'ont plus cours. Bref, ils n'en tireront pas la valeur qu'ils pouvaient estimer. Toutefois, certains objets pourraient être le point de départ de nouvelles enquêtes.

Épilogue

Une fois sortis de la ferme, le groupe devra se séparer des brigands ou des Dunéens, sans doute après de rudes négociations. Puis ils pourront tranquillement poursuivre leur chemin (ou retourner au Gondor, s'ils n'ont plus rien). À Larach Duhnnan ou à Tharbad, la chance leur sourit : une troupe de bateleurs en représentation possède une autruche, parmi d'autres animaux. Selon leurs ressources, ils pourront l'acheter (20 pièces d'or) ou ils devront la voler (mais attention à son ami le lion, au lanceur de couteaux et à la milice locale!).
Parvenus en Arthedain, ils seront peut-être déçus d'apprendre que ce voyage était surtout destiné à convoyer un cadeau de mariage. Mais on leur remet une petite récompense et une nouvelle lettre pour leur employeur. De retour à Osgiliath, Meneldur leur paie le solde de leur salaire. Il est aussi en mesure de leur racheter ce qu'ils ont pu prendre dans le trésor, ce qui leur évitera des problèmes avec certains objets d'origine douteuse. Mais surtout, s'ils racontent en détail leur histoire, Meneldur les enverra chez l'Intendant. Ce dernier décide d'envoyer des agents sur place pour enquêter à la ferme et partir sur les traces d'Holbrack. Il invite les personnages à se joindre à eux, ce qui leur ouvrira peut-être une belle carrière. Mais c'est une autre aventure...

Olivier Guillo
Illustration : Léo Beker
plan : Cyrille Daujean



LES PNJ

Pour JRTM

▶ Holbrack
Guerrier niv. 10. PV 30, TA : CR, BD 25 + bouclier, BO 120 (épée large).

▶ Marendil
Guerrier niv. 8. PV 25, TA : CM, BD 15 + bouclier, BO 110 (épée large).

▶ Hilmer
Guerrier niv. 5. PV 80, TA : sans, BD 10, BO 90 (couteau).

▶ Troupe d'Holbrack
Guerriers, scouts et rangers, niv. 4 à 6. PV 50 à 100, TA : sans/ CS/ CR, BD 10 à 20 + bouclier, BO 50 à 110 (épée courte, arc long ou composite).

▶ Dunéens
Guerriers et scouts, niv. 3 à 8. PV 50 à 100, TA : sans/ CS/ CR, BD 10 à 20 + bouclier, BO 50 à 110 (épée courte, javelot ou arc court).

Un scénario Casus Belli pour

CONSPIRATIONS

« Si les symptômes persistent... »

Ce scénario est destiné à un MJ, des joueurs et des personnages expérimentés. La possession du supplément « Al Amarja » est chaudement recommandée.

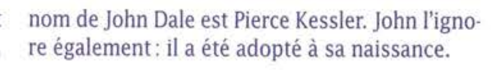
Introduction

Cette aventure se déroule à Al Amarja, où les PJ résident depuis maintenant un certain temps. Elle met en scène un certain John Dale, un individu que les PJ ont fréquenté par le passé mais qui semble aujourd'hui prisonnier d'une névrose profonde et durable. Aux dernières nouvelles, John (que les personnages n'ont pas vu depuis six ans), vient de sortir du Centre de soins psychothérapeutiques de Skylla, une « maison de repos » réservée aux cas les plus sérieux. Insistez au besoin sur le sentiment de culpabilité refoulé que nourrissent peut-être les PJ à l'égard de leur ami. Bien sûr, il n'est jamais très facile d'essayer de tirer un sourire à un maniaco-dépressif, mais ils auraient quand même pu essayer, non? Pour comprendre l'itinéraire de John, dont les personnages ignorent finalement beaucoup de choses, il nous faut revenir une dizaine d'années en arrière.

Vos paupières sont lourdes

Nous sommes en 1986. Dépressif, John Dale suit une psychothérapie auprès du docteur Jacob Magnus, l'un des spécialistes les plus renommés de l'île. Magnus a de beaux jours devant lui: il n'est âgé que de 39 ans, et ses travaux sont déjà unanimement reconnus. Malheureusement, sa propre santé mentale est chancelante. Magnus est un mégalomane perfectionniste doublé d'un paranoïaque. Il craint sans cesse qu'un collègue trop doué n'éclipse sa propre notoriété. Toujours en avance d'une méthode, Jacob expérimente sur John Dale une technique qu'il a baptisée « hypnose postévolutive ». Dans les cas classiques d'hypnose, le thérapeute se penche sur le passé du patient pour essayer d'en extirper les éléments névrotiques. Magnus, lui, fait ce que très peu de médecins se risquent à tenter. Il fait parler le patient sous hypnose... de son avenir. Et l'expérience fonctionne. Elle fonctionne si bien que Magnus se prend peu à peu au jeu et découvre que la « prescience » de John Dale s'étend non seulement au futur de façon « verticale » (sur une échelle de temps linéaire) mais aussi de manière « horizontale ». À partir d'un instant donné, John Dale parvient à entrevoir son destin... et celui des personnes gravitant dans son entourage. Procédant par analogie, Magnus parvient à faire parler son patient de la seule chose qui l'intéresse vraiment: son propre avenir. Il déchante rapidement lorsque John lui apprend que sa prometteuse carrière sera brisée par un certain Pierce Kessler, sans pouvoir lui en dire plus. Magnus est aussi furieux qu'angoissé. Il fouille le subconscient de son patient à la recherche d'informations complémentaires, mais se heurte toujours aux mêmes barrières mentales. Il parvient tout de même à obtenir une indication sur la date de sa déchéance: 1997. John Dale ne garde aucun souvenir des ces séances d'hypnose, et Magnus ne tarde pas à se séparer de lui. Il ne lui est plus d'aucune utilité. Lorsqu'à la fin de l'année 1996, Jacob Magnus parvient enfin à synthétiser la molécule dont la formule lui échappait depuis dix ans (molécule qui sert de base à une préparation médicamenteuse révolutionnaire, l'eupherein, un antidépresseur pas comme les autres), il commence à prendre peur.

Qui est ce mystérieux Kessler qui s'apprête à réduire à néant tous ses efforts? Dans le doute, Magnus décide de procéder à un nettoyage par le vide. Supposant (à raison) qu'il s'agit d'un Kessler vivant sur Al Amarja, il ouvre son annuaire et coche tous les Pierce Kessler de l'île. Ils sont six. Cela tombe bien, songe Jacob, au moment où John Dale quitte la maison de repos où il vient de passer plusieurs mois infructueux. En effet, son ex-patient vient justement d'avoir 36 ans. Six meurtres, et 6 x 6 = 36. John fera un coupable idéal, pour peu que Magnus prenne la peine de teinter ses crimes d'une pseudo-connotation ésotérique. Les effets de l'eupherein, que le psychiatre a prescrit à son ancien patient sur sa demande, devraient suffire à faire le reste. Ce que Magnus ne sait pas, c'est que le véritable



nom de John Dale est Pierce Kessler. John l'ignore également: il a été adopté à sa naissance.

Ne coupez pas !

L'aventure commence un soir de mars, alors que les PJ sont tous réunis chez l'un d'entre eux pour une soirée entre amis. Le téléphone sonne. Le personnage qui décroche perçoit une voix angoissée au bout du fil, et le bruit des vagues qui se brisent contre les récifs, à l'arrière-plan. « Allô? Euh, c'est John à l'appareil. John Dale, vous vous souvenez? C'est pour vous dire que j'en suis à quatre, maintenant. Vous avez vu les informations? Quatre morts? Est-ce que vous savez quand est-ce que tout ça va s'arrêter? Parce que moi, je n'en ai pas la moindre idée. » L'homme raccroche. Ce matin, aux informations, les personnages ont entendu parler de l'affaire du « numérologue », une série de meurtres sans liens apparents dont la quatrième victime, un avocat sans histoire, vient d'être découverte la veille au soir, baignant dans son sang. Le premier meurtre a eu lieu il y a trois semaines, et les autorités se perdent en conjectures sur le mobile de ces crimes, aussi « propres » et rapides qu'inexplicables. L'assassin signe ses forfaits d'une note envoyée le lendemain aux journaux, un énigmatique « 6 » inscrit sur une simple feuille de papier. Les PJ n'ont plus eu de nouvelles de John Dale depuis six ans. Ils savent qu'il a eu des problèmes, qu'il a effectué plusieurs séjours en maison de repos et qu'il a toujours été vaguement dépressif. Mais de là à tuer! Laissez-les tergiverser quelques instants, puis faites retentir la sonnerie du téléphone une seconde fois, avant qu'ils aient eu le temps de prendre une décision. Cette fois, le PJ tenant le combiné ne reconnaît pas la voix. L'homme qui se trouve à l'autre bout du fil n'est autre que le docteur Jacob Magnus, qui a suivi John Dale pour s'assurer qu'il



ne lui arrivait rien de fâcheux. Dale est persuadé d'être l'auteur des meurtres commis par Magnus. Son psychisme, déjà très fragilisé, a succombé aux effets pervers de l'eupherein. Jacob veille simplement à ce que son patient ne fasse rien qui pourrait involontairement le disculper. L'ayant filé jusqu'à la cabine téléphonique d'où il a appelé, il s'est empressé d'appuyer sur la touche « bis » pour s'enquérir de l'identité de son interlocuteur. « Bonsoir, commence-t-il d'une voix aussi neutre que possible. Docteur James Ridgway à l'appareil. Je suis chargé de mission auprès du gouvernement d'Al Amarja dans l'affaire du numérologue, dont vous avez certainement entendu parler. Je souhaiterai vous rencontrer dans les plus brefs délais, disons ce soir. C'est au sujet de John Dale. Il est... votre ami, n'est-ce pas ? Je ne peux pas vous en dire plus, mais il est urgent que nous nous rencontrions. Disons cette nuit, à une heure. Au *Bar de l'écume*, sur la route de la Liberté. Ce ne sera pas long, mais je vous assure que c'est nécessaire, avant que votre ami ne tue à nouveau. » Magnus raccroche avant que le PJ ait eu le temps de lui poser la moindre question. Il serait bien sûr préférable que les personnages acceptent le rendez-vous. Jacob Magnus entend se débarrasser rapidement des amis de John Dale, et il a préparé un petit piège à l'attention de son interlocuteur. Il ne s'attend pas à ce que celui-ci vienne accompagné. Peu importe, il improvisera.

Fait chaud, ici...

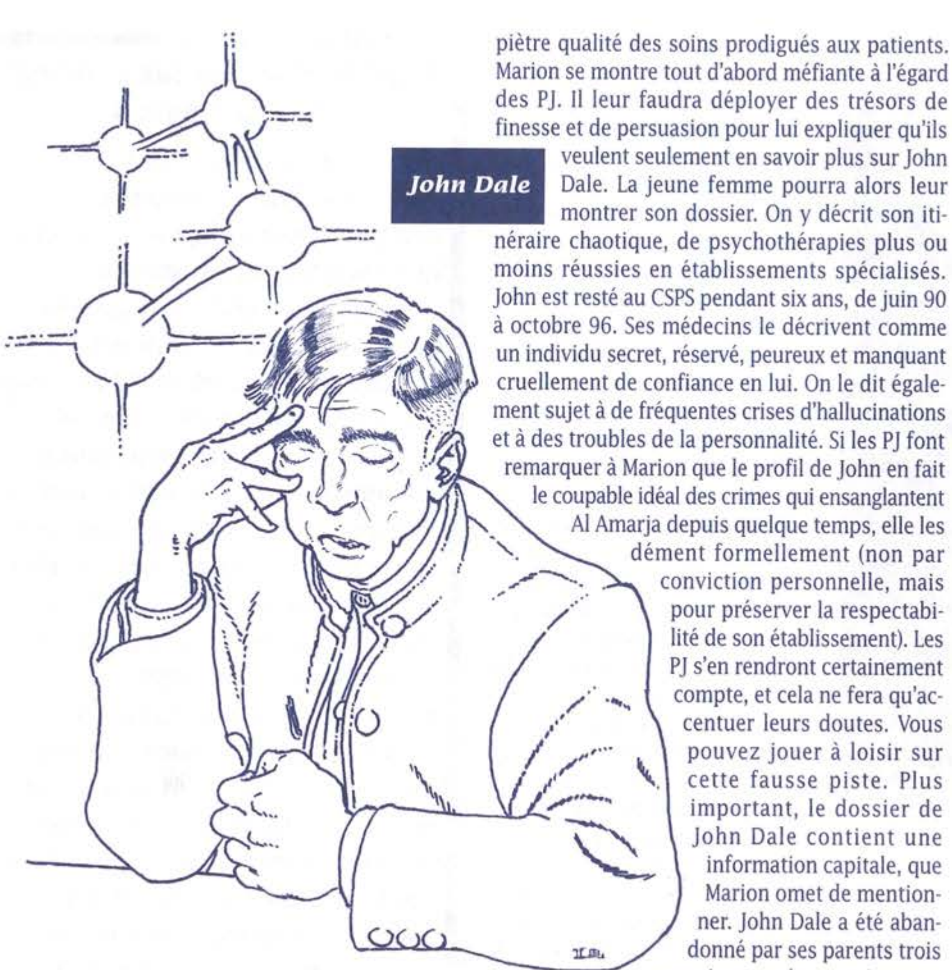
Magnus attend le PJ en compagnie d'une bouteille de vin gris, installé devant une petite table crasseuse. Le *Bar de l'écume* est un petit bouge désert, situé sur les falaises qui bordent la mer. Les personnages peuvent remarquer une cabine téléphonique à proximité de l'établissement. Dale et Magnus ont tous les deux appelé de là. Jacob esquisse une petite grimace de surprise lorsqu'il voit les PJ arriver à plusieurs, mais il se reprend rapidement. Son but reste de supprimer tout intervenant gênant, à la fois par nécessité, mais aussi pour faire peser plus de soupçons encore sur John Dale. Bien entendu, Magnus est fou, et les personnages ne tarderont pas à s'en apercevoir. À part lui, la seule personne présente est Marco, le patron du bar. Jacob Magnus est un petit homme chauve, impeccablement vêtu, à l'élocution parfaite. Il paraît très sûr de lui : le fait d'être devenu la nouvelle coqueluche d'AATV lui a donné un surcroît d'assurance. Les PJ le reconnaîtront-ils ? Tout dépend de leur consommation télévisuelle... Magnus va noyer le poisson pendant quelques minutes pour essayer d'en savoir plus sur les PJ et sur la nature des liens qui les unissent à John Dale. Dans le même temps, il tente de glisser le contenu de quelques capsules d'eupherein dans les verres des personnages, juste au cas où son plan initial ne fonctionnerait pas. Son idée est très simple : Magnus se fait appeler sur son portable par un service de messagerie vocale à une heure précise. Prétextant un problème, il s'excuse et sort du bar pour aller chercher un dossier « oublié » dans sa voiture. En fait de dossier, il se munit de deux bidons d'essence, déverse leur contenu autour du bar et craque une allumette, avant de retourner en courant vers sa voiture et d'alerter les secours... une fois revenu à Vertige (où il possède un pied-à-terre). Si les PJ se sortent vivants de cet épisode et qu'ils retrouvent Magnus, celui-ci leur expliquera avoir été assommé, puis ligoté et jeté dans un fossé. « Je n'ai pas vu mon agresseur, explique-t-il, mais lorsque j'ai compris ce qu'il avait l'intention de faire, j'ai essayé de crier pour vous prévenir. » À l'en croire, le docteur est parvenu à se défaire de ses liens en les frottant contre une pierre coupante, et n'a eu que le temps de prévenir les secours. Il a retrouvé sa voiture abandonnée, quelques centaines de mètres plus loin. Il est possible de démentir cette affirmation en se renseignant auprès de la caserne principale des pompiers d'Al Amarja, qui identifient systématiquement la provenance des appels reçus. Reste un étrangeté qui aura certainement fait tiquer les PJ : pourquoi se présenter sous un faux nom ? Selon Magnus, c'était une simple précaution. Après tout, il ne connaissait pas les personnages, et ceux-ci ont un tueur fou dans leur carnet d'adresses...

The truth is out to lunch

Les PJ peuvent commencer leur enquête de plusieurs manières. Dans un premier temps, il est logique de s'intéresser au lieu même du drame. Dans la cabine téléphonique d'où John Dale et Jacob Magnus ont appelé, l'annuaire a été précipitamment amputé de l'une de ses pages (les suivantes sont un peu fripées, et le gros volume s'ouvre directement à cet endroit). C'est la 249, de « Keson » à « Kevin », qui manque à l'appel, Dale l'ayant arrachée sur un coup de folie. Si Marco est encore en vie (ça dépend de vous), il explique aux PJ que Magnus est arrivé à peu près une demi-heure avant eux, qu'il paraissait assez tendu, qu'il lui a demandé deux fois si la pendule de l'établissement était à l'heure et qu'il n'a pas arrêté de tripoter son téléphone portable. Le téléphone, justement... Magnus l'a laissé sur la table lorsqu'il s'est levé, pour mettre les PJ en confiance. Mais il a oublié que son appareil était lui aussi pourvu d'une touche « bis » à mémoire (autonomie : douze heures). Le dernier numéro appelé est celui de la messagerie vocale. Une opératrice demande à Monsieur Magnus à quelle heure il désire être appelé, et pour quelle durée. Est-il besoin d'en dire plus ?

Pas d'utilisation prolongée sans avis médical

L'eupherein, le médicament inventé par le docteur Jacob Magnus, possède d'étonnantes propriétés.
Son action sur l'organisme s'apparente à celle d'un fichier exporté sur le disque dur d'un ordinateur — un fichier qui « écraserait » le texte précédent, comme si celui-ci contenait un virus menaçant l'intégrité du système dans son ensemble. Concrètement, l'eupherein permet au subconscient de créer de toutes pièces des souvenirs artificiels et anodins qui détruisent la mémoire subconsciente du patient, et purgent l'esprit de tout ce qui met son équilibre mental en danger.
Plus besoin de faire « ressortir » les souvenirs d'un patient en lui faisant subir une thérapie longue et coûteuse ! Il suffit de les supprimer. Il y a toutefois un effet secondaire, largement moins connu : le patient peut connaître des pertes de mémoire s'étendant également à ses souvenirs conscients, et les souvenirs artificiels générés par sa propre psyché sont difficilement contrôlables. Si tout se déroule bien, vous vous souviendrez avoir passé des vacances idylliques à Rio. Si vous êtes moins chanceux, vous penserez peut-être avoir tué votre propre père et vous en ferez des cauchemars jusqu'à la fin de vos jours (ne croyez pas que le fait de revoir votre père arrangera les choses).
Quoi qu'il en soit, en ce début d'année 97, l'eupherein a assuré à Jacob Magnus la popularité dont il rêvait. Il est régulièrement interviewé sur AATV. Lorsque les premiers crimes ont été commis, il s'est retrouvé précipitamment bombardé « spécialiste des affections psychologiques à potentiel criminogène ». Au moment où commence l'aventure, les PJ le connaissent certainement de nom, sans plus... à moins de s'intéresser de très près au sujet.



piètre qualité des soins prodigués aux patients. Marion se montre tout d'abord méfiante à l'égard des PJ. Il leur faudra déployer des trésors de finesse et de persuasion pour lui expliquer qu'ils veulent seulement en savoir plus sur John Dale. La jeune femme pourra alors leur montrer son dossier. On y décrit son itinéraire chaotique, de psychothérapies plus ou moins réussies en établissements spécialisés. John est resté au CSPS pendant six ans, de juin 90 à octobre 96. Ses médecins le décrivent comme un individu secret, réservé, peureux et manquant cruellement de confiance en lui. On le dit également sujet à de fréquentes crises d'hallucinations et à des troubles de la personnalité. Si les PJ font remarquer à Marion que le profil de John en fait le coupable idéal des crimes qui ensanglantent Al Amarja depuis quelque temps, elle les dément formellement (non par conviction personnelle, mais pour préserver la respectabilité de son établissement). Les PJ s'en rendront certainement compte, et cela ne fera qu'accentuer leurs doutes. Vous pouvez jouer à loisir sur cette fausse piste. Plus important, le dossier de John Dale contient une information capitale, que Marion omet de mentionner. John Dale a été abandonné par ses parents trois semaines après sa naissance. Son véritable nom reste inconnu. Marion ne sait pas où habite son ancien patient. Elle sait qu'il disposait d'un petit pécule lorsqu'il a quitté le Centre, et elle présume qu'il a tenté de monnayer ses compétences d'informaticien auprès d'une entreprise quelconque. Il est fort possible qu'il réside à l'hôtel.

John Dale

Puisque je vous dis que je suis un assassin !

Au petit matin, les PJ peuvent, s'ils le désirent, essayer de prendre contact avec le docteur Jacob Magnus ou avec la responsable du Centre de soins psychothérapeutiques de Skylla, dernière adresse connue de l'imprévisible John Dale. Comme prévu, Magnus est introuvable. En vérité, il se retranche dans son laboratoire privé, quelque part sur les pentes du mont Ralsius. Dans la soirée, il quitte son repaire pour se rendre en ville mais, jusque-là, il reste introuvable. Rencontrer Marion Demeter, la directrice du CSPS où a été interné John Dale pendant plusieurs années, devrait présenter moins de difficultés. Il est possible d'obtenir un entretien le jour même. Marion est une jeune femme d'une trentaine d'années, plutôt jolie mais assez angoissée. Sa « maison de repos » connaît de grosses difficultés financières et plusieurs familles se sont déjà plaintes de la

Mon nom est personne

Le soir même, John Dale se rend au domicile du personnage qu'il a contacté la veille au téléphone (celui, sans doute, qu'il connaît le mieux). Ses vêtements sont en lambeaux. Lui-même semble épuisé et effrayé. « Je vais me rendre à la police, explique-t-il aux PJ. Je crois qu'il est grand temps ». Les personnages auront peut-être du mal à se satisfaire d'une explication aussi rapide. Visiblement, John a complètement perdu le sens des réalités. Il est incapable de dire qui il a tué, pourquoi et comment... mais il est persuadé d'être le fameux « numérologue » dont parle tant AATV. Il ne cesse de trembler, s'exprime de façon hachée et incohérente, supplie ses amis de le « cacher » puis leur demande de le livrer « aux flics » car il n'a plus la force de le faire lui-même. Bref, John Dale a besoin de repos. Arrangez-vous pour que les PJ ne l'emmènent pas directement au poste : cela compliquerait notablement les choses. Plus tard dans la soirée, alors que les personnages tentent de démêler cet écheveau incompréhensible, un flash d'AATV annonce un nouveau meurtre du numérologue, le cinquième. La victime est un expert-comptable d'une cinquantaine d'années, auquel on ne connaissait pas d'ennemis. Le crime remonte à quelques heures, de sorte que John Dale ne peut être formellement blanchi par cette simple information. Bien entendu, il ne connaît pas la victime et l'annonce de ce nouveau crime ne fait qu'ajouter à sa confusion. Machinalement, il sort de sa poche un tube d'eupherein et entreprend d'en extirper un petit comprimé. Les PJ reconnaîtront peut-être le médicament en question, et pourront faire le rapprochement avec le docteur Jacob Magnus, dont on leur rebat les oreilles ces derniers temps à la télévision. De là à réaliser, pour ceux qui n'auraient pas encore compris, que James Ridgway n'existe pas et que Magnus est mouillé dans l'affaire...

Au fait : si certains PJ ont goûté eux aussi à l'eupherein, ses premiers effets ne devraient pas tarder à se faire sentir. Certains de leurs souvenirs s'effacent et sont remplacés par des éléments totalement artificiels : à vous de jouer avec cette donnée en fonction de la progression des personnages. S'ils vous semblent partis dans une mauvaise direction, vous pouvez toujours multiplier les allusions à l'eupherein et insister sur les similitudes entre le comportement de John Dale et celui des PJ ayant absorbé le même médicament.

Pierce est à jour !

Pendant la nuit, John, qui a renoncé provisoirement à se croire coupable des crimes dont il s'accusait auparavant, se réveille brusquement et tire ses hôtes de leur sommeil. « Ça y est, leur dit-il. Ça me revient. Les noms. Les noms des victimes. Elles portent toutes le même nom. J'ai eu un flash, je m'en suis souvenu. »

— Et c'est?

— Euh... j'ai oublié. »

Les PJ penseront sûrement à la page arrachée de l'annuaire (au besoin, aidez-les). John Dale ne se souvient pas de s'être rendu dans une cabine téléphonique au bord de la mer, mais c'est pourtant ce qu'il a fait. Dès lors, les PJ disposent de deux solutions pour trouver le nom des victimes. Ils peuvent placer un annuaire complet devant John Dale et l'ouvrir à la page qui manquait dans celui de la cabine, en espérant que cela ravivera ses souvenirs. Il est également possible, mais ce serait plus compliqué, d'essayer de jeter un œil au dossier de l'instruction. Cela implique une petite visite au commissariat central de Vertige. En toute logique, les PJ n'ont aucune chance d'accéder au dossier. L'affaire est sensible, et les autorités d'Al Amarja ont déjà suffisamment à faire avec les médias pour ne pas s'encombrer de simples particuliers. C'est volontairement qu'elles ont « omis » de préciser aux journalistes que les cinq premières victimes du tueur portaient le même nom. D'un autre côté, il est toujours possible de s'arranger d'une façon ou d'une autre. La corruption est courante sur Al Amarja, de même que les pouvoirs psis... Faites confiance aux PJ pour contourner l'obstacle ! Quelle que soit la méthode utilisée, ils finiront par apprendre que toutes les victimes s'appelaient « Pierce Kessler ». Ils peuvent même les cocher sur l'annuaire : il y en a six, et cinq d'entre eux ont déjà été tués. Les PJ auront sans doute à cœur de se rendre le plus rapidement possible chez le sixième.



L E PNJ

Pour Conspirations

▶ Jacob Magnus

Attaque 3 dés, Défense 3 dés, PV 18 (énergique).
Trait supérieur : Scientifique 6.
Traits annexes : Coriace 2, Hypnose 4, Méfiant 2, Contact extraterrestre 3.
Défauts : Trop confiant, méprisant, paranoïaque.

Bon pour un meurtre gratuit

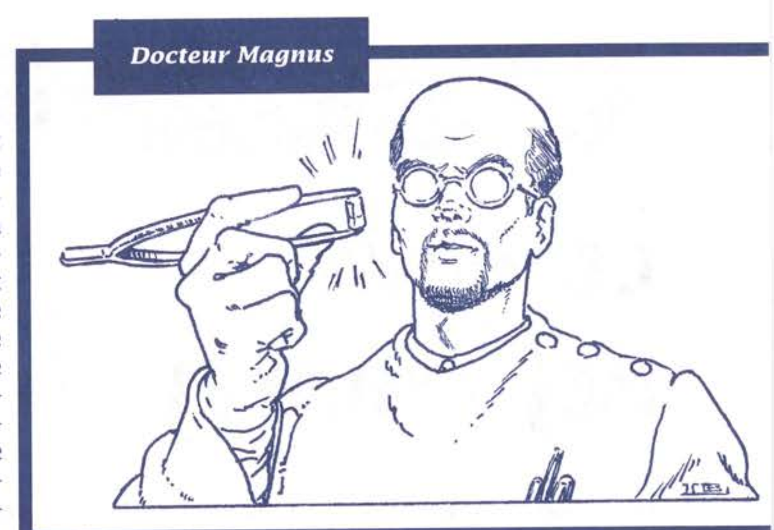
Le dernier Pierce Kessler (étonnant qu'il y en ait autant, non?) est un riche banquier qui habite une confortable villa du barrio des Ailes Brisées. Les PJ le trouveront chez lui en soirée, le temps de se munir d'un passe dunkelburg a priori inutile. Kessler est un gros bonhomme arrogant et très imbu de sa personne, qui croira successivement à un contrôle fiscal, à une émission spéciale de *La caméra invisible*, à une tentative de cambriolage ou à la visite d'un groupuscule religieux quelconque. Il refuse tout simplement de croire qu'il est menacé et congédie les PJ en menaçant d'appeler la police. L'amusant, c'est que celle-ci est déjà là. Plusieurs agents en civil ont été chargés de la surveillance et (éventuellement) de la protection du dernier Kessler, et le manège des PJ attire rapidement leur attention. Si les personnages lui font remarquer qu'il est surveillé ou s'ils parviennent à toucher une corde sensible («votre famille toute entière est en danger» ou «très bien, appelez donc la police, ça nous évitera de le faire»), Kessler accepte finalement de les faire entrer chez lui. Reste à espérer que John Dale, s'il est là, saura garder son calme. Faites en sorte que les PJ restent un certain temps chez Kessler. Qui sait? Peut-être ce dernier finira-t-il par les prendre en sympathie et débouchera-t-il quelque excellente bouteille en leur honneur? Au journal de 21 heures (Kessler mange devant la télévision), Jacob Magnus fait une apparition remarquée, toujours en tant que consultant sur l'affaire du numérologue. Il brosse un rapide portrait psychologique du meurtrier qui, bien entendu, correspond trait pour trait à celui de John Dale. Espérons que ce dernier ne sera pas devant le poste à ce moment-là, d'autant que la propriété de Kessler est truffée de micros, placés à son insu par les forces de l'ordre.

Plus tard dans la soirée. Kessler est hypnotisé par la finale de *Le meilleur, c'est vous!*, une production AATV totalement inepte, dont l'un des finalistes n'est autre qu'un certain... Pierce Kessler. Dans les camionnettes banalisées des forces de l'ordre, on étouffe un juron: il y en a donc un autre! Au même moment, Jacob Magnus arrive dans le barrio des Ailes Brisées. Mis au courant, photos à l'appui, de ce qui se passe chez Pierce Kessler (celui des personnages) il feint de reconnaître son ancien patient. «Cet homme! Mais je le connais! Seigneur, quel imbécile je fais! Notre assassin, c'est lui, bien sûr! Qu'est-ce que vous attendez pour donner l'assaut?» À l'instant où les policiers s'apprêtent à débarquer «à l'improviste» chez Kessler, Jacob s'éclipse discrètement, le temps de passer un petit coup de fil à l'une de ses vieilles amies, Madame Vylaska (voir *Al Amarja*, p. 15), qui possède des fichiers sur de nombreux habitants de la ville. Ayant obtenu l'adresse du dernier Kessler (le septième, celui qui se trouve sur liste rouge) il se rend directement chez lui et l'attend. Qu'importe si la mort de cet homme risque de disculper John Dale! Magnus trouvera bien un autre bouc émissaire. Il sourit en passant le plat de sa main soigneusement gantée sur la lame étincelante de son couteau. La lune est haute dans le ciel...

On se reverra !

Les PJ doivent faire vite. Dans un premier temps, il leur faut expliquer aux policiers ce qu'ils font chez Kessler, et tenter de disculper John Dale. La partie n'est pas gagnée d'avance, les flics d'Al Amarja n'étant pas réputés pour leur vivacité d'esprit. Il leur faut ensuite convaincre les policiers que le septième Kessler est en danger. Avec ou sans eux, il devront trouver l'adresse de cette victime en devenir, et se rendre chez elle le plus rapidement possible. Évidemment, il est toujours possible que les PJ ne se trouvent pas dans le barrio des Ailes Brisées au moment où le dernier Kessler passera à la télévision. Cela ne change pas grand-chose. Magnus parvient malgré tout à fausser compagnie aux forces de l'ordre après avoir attiré leur attention sur le sixième Kessler, celui des PJ. Le septième, lui, ne vit pas très loin de Freedom City. Il n'est donc guère éloigné du laboratoire de Magnus. Il s'agit donc de se rendre de l'autre côté de l'île le plus vite possible. À vous de concocter un final plein de bruit et de fureur. Magnus attend sa victime dans l'obscurité silencieuse de sa demeure isolée, Kessler rentre chez lui en sifflotant, la clé tourne dans la serrure, une main gantée se lève... et les PJ arrivent, au dernier moment, comme il se doit. Bien sûr, Jacob Magnus parvient à prendre la fuite, du moins jusqu'à son laboratoire. Prévoyez une poursuite en voiture sur les flancs du mont Ralsius, ainsi qu'une visite impromptue du laboratoire du psychiatre. Magnus a perdu l'esprit depuis un certain temps, et cela doit se ressentir. Son laboratoire, tout en corridors poussiéreux, est rempli d'objets plus étranges les uns que les autres: fœtus monstrueux flottant dans des bocaux, ossements non identifiables (des extraterrestres?), ouvrages aux titres abscons (*De la nécessité du non-être*, *La mort du point Alpha*), appareillages antiques ou sophistiqués... Magnus a tout du savant fou, mais n'est pas un perdant pour autant. Empruntant un passage secret, il parvient à s'enfuir au nez et à la barbe de ses poursuivants, en s'envolant à bord d'un incroyable appareil. Les PJ verront juste un trait de lumière filer dans le ciel à une vitesse surnaturelle, puis plus rien. Le soleil ne tardera pas à se lever. Le temps s'est écoulé très rapidement, trop pour que ce soit normal.

Docteur Magnus



Mais que se passe-t-il ?

Quelques suggestions pour compliquer un peu les choses et rendre les PJ vraiment paranoïaques :

- *Les personnages vont peut-être tenter d'en savoir plus sur la version officielle de la mort du docteur Magnus. Un accident de voiture ? Allons donc ! Le problème, c'est qu'à la morgue de la ville, les PJ trouvent un cadavre ressemblant trait pour trait à Magnus. Double, clone, sosie ou supercherie ?*
- *Prenons maintenant « Et souvenez-vous ! Cette nuit n'a jamais existé », un scénario paru dans Casus Belli n° 91. Un extraterrestre nommé Virgile Lenson essayait d'y supprimer les PJ, soi-disant parce qu'ils en savaient trop sur son compte. Supposez un instant que le vaisseau dans lequel il s'est enfui soit le même que celui à bord duquel Jacob Magnus a faussé compagnie aux personnages...*
- *Le bocal de l'un des fœtus conservés par le docteur Magnus porte une inscription énigmatique : « Compton Junior, deux mois avant ». Un coup d'œil en p. 94 du livre de règles de « Conspirations » vous donnera une idée de l'ampleur du problème.*

Épilogue

Les médias restent étonnamment discrets sur la conclusion de «l'affaire du numérologue». Ils signalent tout juste la disparition prématurée du docteur Jacob Magnus, «victime d'un terrible accident de voiture, fauché en pleine gloire». Les PJ, que personne ne viendra féliciter pour leur intervention, auront beaucoup de mal à en savoir plus. Il est clair que quelqu'un protège Magnus. Mais qui? Ou quoi? Cela pourrait faire l'objet de futures aventures, d'autant que le mystérieux docteur n'en restera certainement pas là. Quelques jours après sa disparition, les autorités feront brûler son laboratoire, après en avoir déplacé le contenu vers un mystérieux entrepôt.

Une dernière chose: John Dale ne tardera pas à retourner au CSPS. Sa santé mentale reste très précaire. Il y a quelques jours, il a enfin reçu une réponse de l'assistance publique, lui qui attendait ça depuis trente ans.

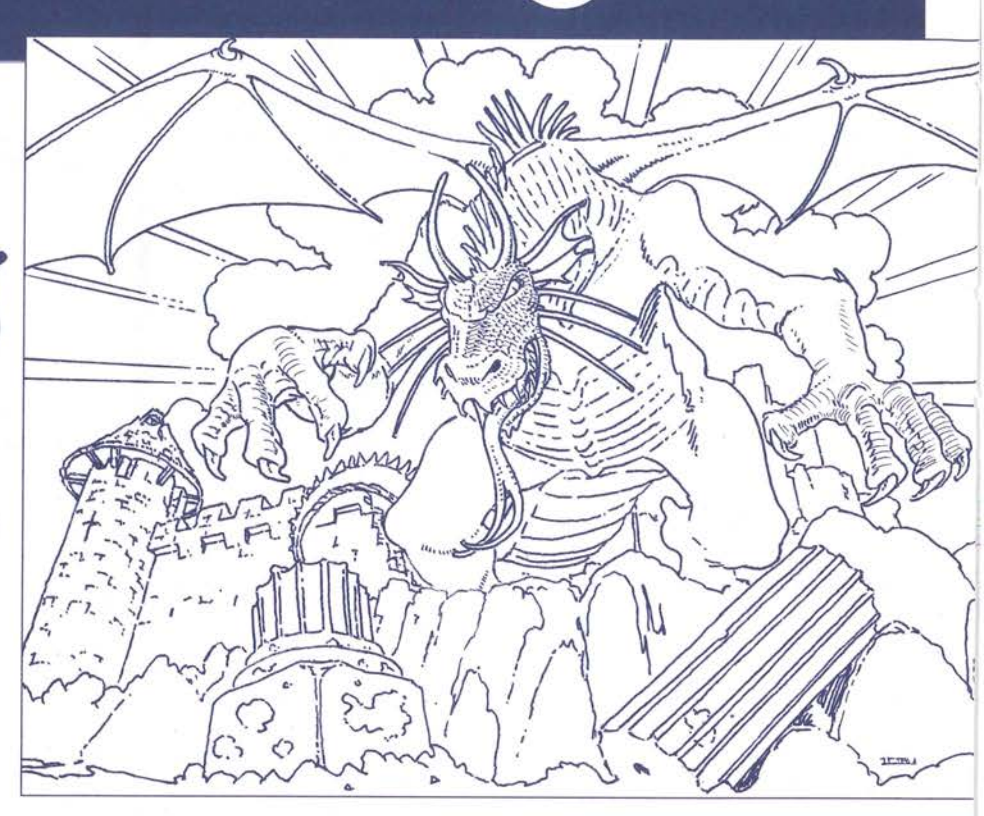
«Monsieur,
Nous avons le plaisir de vous faire savoir que nous avons retrouvé la trace de vos parents. Tous deux sont aujourd'hui décédés, mais les données de l'état civil sont formelles. Vous êtes né le 6 juin 1960, et vous vous appelez Pierce Kessler.»

Fabrice Colin et David Calvo
Illustration : Léo Beker

Un scénario Casus Belli pour

AD&D2

Le goût des cendres



Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu qui peut être débutant, trois à six joueurs plutôt réfléchis et des personnages de niveau 5 à 7. Il a pour cadre le plateau Cendré, présenté dans ce numéro (voir p. 26 à 30).

L'histoire en quelques mots

Cuil Crueach, le dragon de cuivre qui a élu domicile dans les ruines du collège de magie, doit affronter régulièrement les hordes diaboliques qui se pressent de l'autre côté de la porte dimensionnelle. Contre les démons et les diables mineurs qui tentent de passer le seuil, ses crocs et son souffle suffisent. Mais confronté aux créatures supérieures, il doit invoquer le pouvoir d'un puissant objet magique, un monolithe qui se dresse au centre du collège. Cet artefact, créé par les magiciens avant qu'ils ne désertent leur école, empêche les créatures d'essence maléfique de franchir la porte, pour peu que leur véritable nom y soit gravé. Cuil Crueach, grâce à l'immense bibliothèque occulte du collège et à quelques démons un peu trop bavards, a pu apprendre le nom de la plupart des seigneurs d'au-delà de la porte. Mais il en est un, plus hardi et plus sournois que ses pairs, dont le nom est ignoré de tous. En bas comme en haut, il n'est connu que sous le titre de seigneur cornu.

Fort de cet avantage, le seigneur cornu a la ferme intention d'établir sa domination sur la région. Mais Cuil Crueach reste un adversaire de taille. Aussi, le seigneur cornu intrigue-t-il discrètement pour s'en débarrasser. Il a profité d'un assaut lancé contre la porte pour envoyer trois de ses serviteurs dans le monde des mortels. À la faveur de la bataille, deux d'entre eux sont parvenus à sortir des ruines du collège. Le premier, adoptant la forme d'un corbeau, s'est introduit à Castelfendre, où il a fait usage de ses pouvoirs de corruption. Il a attisé la haine d'Aquilès envers les dragons, soufflant au vieux paladin l'idée d'une expédition contre celui qui se terre de l'autre côté du plateau. Il a ensuite envoûté le baron, le faisant dépérir en quelques jours. Le deuxième séide, sous l'apparence d'un énorme loup, a trouvé refuge auprès d'une tribu de gobelins qui vivent dans les marécages, au pied du plateau Cendré. Il a poussé les guerriers de la horde à s'aventurer sur le plateau pour attaquer les troupeaux et faire croire aux méfaits d'un dragon. Le troisième serviteur, moins chanceux, est tombé entre les griffes de Cuil Crueach pendant la bataille.

Acte I

LES GRIFFES DU DRAGON

Souper à Castelfendre

Glacés par le vent d'une froide journée d'hiver, les personnages parviennent aux portes de Castelfendre, la seule forteresse du plateau Cendré. Sire Belfon, le chambellan du château, accueille en personne ces hôtes de marque. Il les conduit à la chambre commune du donjon, où logent les chevaliers du baron. Il les informe qu'ils sont les invités de Liénar de Castelfendre, fils du baron Cornemar. Celui-ci, hélas, est mort tragiquement il y a deux semaines, emporté par une maladie mystérieuse et foudroyante. Son fils, qui approche de son dix-huitième anniversaire, a hérité du titre, mais il n'a pas encore pris en main les affaires de la région. Pour l'heure, la régence est assurée par le chambellan et sire Aquilès, le capitaine des gardes.

Le soir venu, les personnages sont conviés à la table de Liénar. Le repas est frugal, mais le jeune seigneur les accueille chaleureusement, demandant à chacun de bien vouloir lui raconter une aventure qu'il a vécu ou de lui parler d'une contrée qu'il a traversé. Il fait de son mieux pour être crédible dans son rôle de baron, mais il est évident qu'il n'en a pas encore les épaules. L'ambiance se fait plus lourde lorsque se lève un vieux guerrier ridé, au front sévère et à la longue chevelure grise. De tous les chevaliers présents, il est le seul à porter sa cotte de maille et son épée. Pour l'avoir vu donner des ordres aux soldats du château, les personnages devinent qu'il s'agit de sire Aquilès. Son discours, très éloquent, fait une forte impression. Incidemment, il apprend aux personnages qu'existe, à l'autre bout du plateau Cendré, un dragon du nom de Cuil Crueach. D'après le capitaine, l'immonde reptile rançonne depuis longtemps la région et décime les troupeaux. Aquilès profite de la présence des personnages pour annoncer sa décision de mettre un terme définitif à ses rapines. Il leur propose de se joindre à l'expédition, avec bien sûr la promesse d'une part conséquente du trésor que le dragon n'a, à l'en croire, pas manqué d'accumuler.

Comme on peut s'y attendre, le jeune Liénar est enthousiasmé à cette idée. Il s'imagine déjà chargeant sus au dragon, et décide de partir le lendemain même, en compagnie de ses hommes. Malgré tout, il s'étonne que son père n'ait pas envisagé l'entreprise. Sire Aquilès ne répond rien, mais un personnage attentif le sentira embarrassé. Il prend rapidement congé et, en bon paladin, part préparer sa veillée d'armes. Quant au chambellan, il n'a rien dit depuis que le capitaine

a pris la parole. Une fois qu'Aquilès est sorti, il s'oppose vigoureusement au départ de Liénar. Il le sermonne longuement, lui rappelant que le premier des devoirs qui lui incombe en tant que baron est d'assurer sa descendance, et non d'aller chasser un aussi dangereux gibier. De mauvaise grâce, le jeune seigneur finit par acquiescer. Si un convive s'enquiert de l'opinion de sire Belfon au sujet de l'expédition, il élude la question. Plus tard, au cours de la veillée, il prend le personnage à part et lui confie ses inquiétudes (voir plus loin).

Sus au dragon !

À l'aube du lendemain, la cour du château retentit du bruit des préparatifs de l'expédition. S'il ne l'a pas fait la veille, sire Belfon s'entretient avec un des personnages (le plus réfléchi d'entre eux) et lui fait part de ses craintes. Il ne sait rien du véritable rôle de Cuil Crueach, mais ne veut pas croire que le baron Cornemar l'ait laissé vivre librement sur le plateau Cendré sans une bonne raison. Sans vraiment exprimer le fond de sa pensée, il conseille prudence et réflexion au personnage. En s'opposant trop ouvertement à l'expédition, il craint de perdre le respect de Liénar, et le peu d'influence qui lui reste auprès de lui.

Au pied du donjon, deux chevaliers et une dizaine d'hommes s'affairent autour de leurs chevaux, vérifiant une dernière fois leur équipement. L'inquiétude se lit sur certains visages, mais la plupart affichent une attitude martiale de circonstance. Il est prévu que quelques provisions soient réquisitionnées au passage des différents villages. Sire Aquilès, harnaché dans une somptueuse et brillante armure, une immense épée bâtarde au côté, franchit le pont-levis le premier. Les personnages cheminent au milieu du convoi. L'un d'eux, levant la tête quelques minutes après le départ, aperçoit un énorme corbeau qui tourne dans le ciel. Le noir volatile suit la colonne de soldats, ce dont les PJ pourront se rendre compte au bout de quelques heures de voyage.

Les moutons de Brin-Moussu

Brin-Moussu est le deuxième village que traversent les personnages après leur départ de Castelfendre. Sire Aquilès décide de s'y arrêter pour la nuit et réquisitionne l'auberge du *Cyclope borgne* pour y loger ses hommes. Les soldats profitent de l'occasion pour boire ce qui sera peut-être leur dernier verre. Dans la salle commune, les conversations vont bon train. Pour l'heure, les villageois ne parlent que d'une chose : une nouvelle attaque perpétrée contre leurs troupeaux par le dragon! Une vingtaine de bêtes, chèvres et moutons, ont été trouvées ce matin, à moitié dévorées. Les éleveurs prétendent que le sol est labouré de profondes traces de griffes, et qu'en plusieurs endroits on discerne les traces d'énormes pattes. En deux semaines, c'est la cinquième fois que le dragon mène un raid sur les champs qui entourent le village. À ce rythme, les troupeaux seront exterminés avant longtemps. En insistant un peu auprès d'un berger, il est possible aux personnages de se rendre sur les lieux du drame. À pied, il faut une petite heure sur un chemin rocailleux pour atteindre les champs, où les animaux survivants paissent tranquillement. Les cadavres n'ont pas encore été emportés. Tout est comme les clients de l'auberge l'ont décrit. Toutefois, un personnage familier des bêtes sauvages aura du mal à admettre que ces meurtres soient l'œuvre d'un dragon. Selon lui, il s'agit plus probablement d'une meute de loups. Quant aux traces de griffes, elles ne sont pas particulièrement abondantes. Pour finir, les corps des animaux calcinés sont encore couverts par endroits d'une étrange substance noire. C'est de la poix, pareille à celle dont on se sert pour enduire l'extrémité des torches... Il fait trop sombre pour en dire plus, mais les PJ peuvent revenir le lendemain matin.

De retour à l'auberge, s'ils font part de leurs soupçons à sire Aquilès, le capitaine refuse de différer le départ pour « quelques chèvres qui ont eu la mauvaise idée de se faire dévorer par un loup. Après tout, s'emporte-t-il, si ce massacre n'est pas le fait de ce maudit lézard, rien ne prouve qu'il soit innocent des précédents. Et puis, qui donc aurait l'idée saugrenue de déguiser les méfaits d'un loup pour faire croire à ceux d'un dragon ? » À ce moment de l'aventure, il faut espérer que les personnages se séparent de sire Aquilès et décident de mener leur propre enquête. Sinon, il sera toujours temps pour eux de réaliser l'étendue de leur erreur une fois devant Cuil Crueach...

Si les personnages interrogent les villageois sur la raison de la venue du dragon ou tentent, d'une manière ou d'une autre, d'en apprendre un peu plus sur lui, on peut leur indiquer trois choses (dans ce village ou dans un autre).

- D'abord, il est vrai que le dragon n'avait, jusqu'à présent, jamais créé de problèmes dans la région. Il se contentait de dévorer de temps à autre une bête ou deux, mais sans jamais se livrer à des massacres comme ceux des deux dernières semaines.
- Ensuite, les ruines où il a élu domicile sont celles d'une petite cité, construite jadis par des mages étrangers. En ce temps-là, le plateau était bien plus agréable à vivre qu'aujourd'hui. Pour une raison que personne ne connaît ici, les mages ont quitté l'endroit voici un siècle. Cuil Crueach est venu s'y installer peu après.
- Enfin, on connaît au village un très vieil homme du nom d'Hyeronius. Il est à moitié fou et vit quelque part dans les collines. Les rares fois où il est descendu jusqu'au village, il a prétendu être l'envoyé du dragon et parler en son nom. Ici, on pense qu'il espérait surtout un pichet de vin à l'œil en racontant des fariboles. Mais c'est de lui que les villageois tiennent le peu qu'ils savent du collège et de son locataire...

Et si... les personnages continuent de suivre le capitaine ?

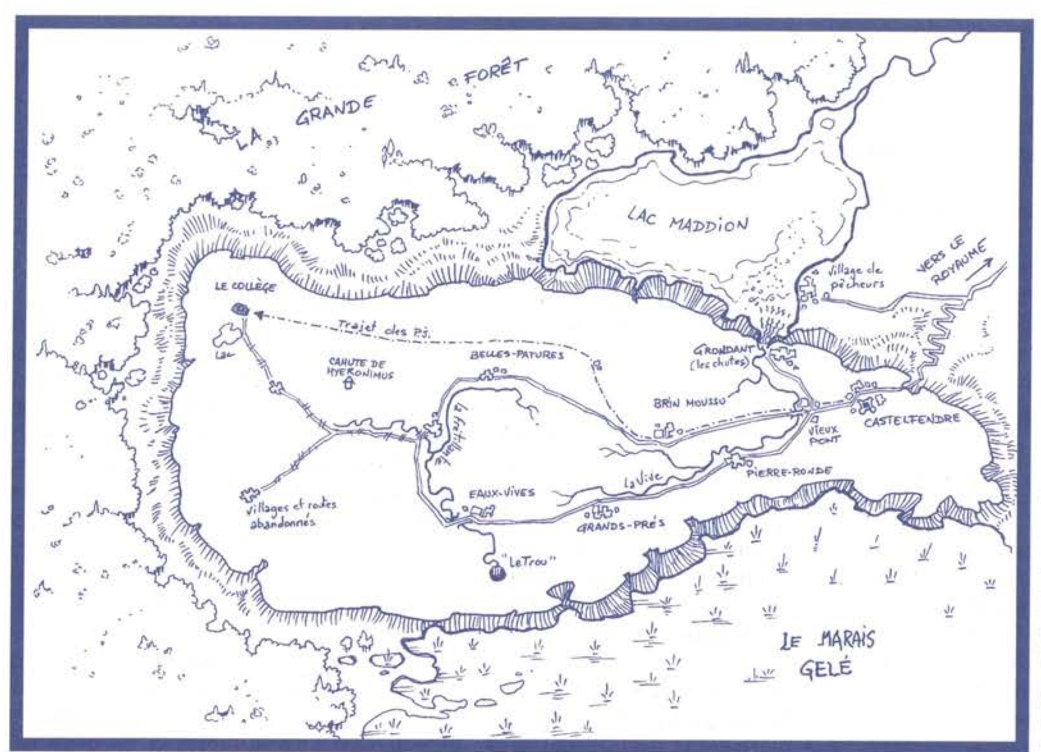
S'ils ignorent toutes ces informations, vous avez le choix. Vous pouvez les laisser se tromper jusqu'au bout et négocier au mieux la rencontre avec Cuil Crueach (voir plus loin). Si vous préférez, vous pouvez continuer d'accumuler sous leurs yeux les indices démontrant l'innocence du dragon. Au pire, arrangez-vous pour qu'un malheureux gobelin égaré croise leur route... C'est inélégant, mais efficace.

La piste des gobelins

Quand le jour se lève enfin sur Brin-Moussu, il trouve sire Aquilès et sa troupe prêts à partir, avec ou sans les personnages. Dans le ciel gris où s'effilochent quelques nuages, le corbeau tourne toujours. Il faudra encore trois jours à l'expédition pour atteindre les ruines. D'ici là, il faut souhaiter que les personnages comprennent qu'on est en train de les manipuler. S'ils retournent sur les lieux de l'attaque et l'examinent à la lumière du jour, ils remarquent d'autres traces, beaucoup plus légères et partiellement effacées, qu'un œil exercé identifie immédiatement comme appartenant à des loups. Au vu de leur profondeur, les prédateurs devaient être énormes (en fait, ils étaient montés par des gobelins, mais laissez les PJ le découvrir par eux-mêmes). La meute est venue de l'est, pour repartir dans la même direction. La piste n'est pas difficile à suivre. Elle mène, après une demi-journée d'errance au milieu des collines, à un campement de fortune établi par les gobelins.

Une vingtaine de gobelins et autant de loups y vivent. Ils sont installés depuis deux semaines dans un vallon encaissé, à plusieurs kilomètres du plus proche village. Le camp consiste en une vieille bergerie laissée à l'abandon et trois tentes. Les gobelins s'entassent dans les deux premières. La troisième sert exclusivement de logement au chef Un Œil et à son terrifiant garde du corps, un ogre du nom de Croc de Fer. La bergerie sert d'entrepôt. Les loups se tiennent derrière, dans un enclos hâtivement dressé. De jour, toute la bande est sur place. Un feu brûle au centre du vallon, et trois sentinelles veillent sur le sommeil de leurs compagnons. De nuit, les gobelins partent en maraude et le feu est éteint. Seuls trois guerriers et Croc de Fer sont présents. En l'absence d'Un Œil, leur vigilance a tendance à se relâcher. Attaqués, les gobelins se précipitent vers leurs montures et se défendent avec rage. Si plus de la moitié des leurs, gobelins ou loups, tombent, ils battent en retraite vers le bord du plateau. Dès que les hostilités commencent, les personnages peuvent apercevoir un loup au poil noir, plus gros que les autres, qui tente de s'enfuir en escaladant un mur écroulé de la bergerie pour sortir du vallon. C'est bien sûr le serviteur du seigneur cornu, qui juge sa tâche accomplie et préfère s'éclipser pour éviter d'être découvert.

Une fois la bataille terminée, un éventuel prisonnier gobelin pourra révéler aux personnages ce dont ils se doutent déjà. C'est bien sa tribu qui est responsable des massacres de ces deux dernières semaines. Pourquoi ? Il n'en sait rien. Un Œil est revenu un beau jour, monté sur un énorme loup noir. Le lendemain, il a annoncé sa décision d'emmener avec lui une vingtaine de combattants pour s'en prendre aux troupeaux du plateau Cendré. Bien sûr, le prisonnier ne sait rien de la véritable nature du loup noir.



Et si… les PJ n'ont rien compris?
Dans ce cas, le dragon neutralise tout le monde, en évitant de tuer qui que ce soit. Ses compétences en magie sont très étendues (après tout, il a accès à une bibliothèque peu commune!). Une fois que tous ses agresseurs sont paralysés, il les force à écouter son histoire.

Hyeronius, le dernier apprenti

Hyeronius, le messager de Cuil Crueach, vit seul dans une cahute au milieu des collines. Les habitants de Brin-Moussu sont capables d'indiquer une vague direction aux personnages, mais il leur faudra sans doute une journée entière pour dénicher la retraite du vieil ermite. Hyeronius ne semble pas surpris de les voir arriver, et leur propose spontanément de partager son maigre repas. À le voir, il ne fait aucun doute que l'homme est au moins centenaire. Néanmoins, il paraît tout à fait sain d'esprit, et s'avère même relativement subtil. Tout en répondant de manière évasive aux questions des personnages, il tente de connaître les raisons de leur présence et leurs intentions envers le dragon. À la fin du repas, s'il est convaincu de la bonne foi des personnages, il leur révèle la véritable histoire de la cité des magiciens et de son actuel locataire (voir les détails dans l'aide de jeu, p. 26 à 30). Si les personnages parlent de l'expédition de sire Aquilès, Hyeronius écarquille les yeux d'effroi. Il les supplie de rejoindre au plus tôt le capitaine et de l'empêcher à tout prix de commettre l'irréparable. Sans Cuil Crueach, la porte du collège ne tardera pas à vomir une multitude de créatures infernales…

Acte II

LE SEIGNEUR CORNU

La folie de sire Aquilès

Au prix d'une éprouvante marche forcée, les personnages peuvent atteindre les ruines en deux jours. Sire Aquilès vient de faire monter le camp à quelques centaines de mètres de l'enceinte, et attend l'aube pour donner l'assaut. Après s'être fait connaître auprès de l'un des chevaliers, les personnages sont conduits devant le capitaine. Ils le découvrent à quelques pas de sa tente, revêtu de son armure, le visage couvert de cendres. Il est agenouillé devant son épée plantée en terre. Un corbeau est perché sur son épaule, et il semble un instant que l'oiseau lui murmure quelque chose. Le moment est venu de mettre en scène la folie du vieux paladin. Avec une évidente mauvaise foi, il refuse de croire ce qu'avancent les personnages. Il finit par se dresser, ivre de rage, le regard fou et l'épée au poing. «Qui ose prétendre que l'immonde créature qui se terre dans ces ruines n'est pas la cause de tous nos malheurs!» Ses hommes reculent, épouvantés. Aux PJ de gérer au mieux la brusque colère du capitaine. Il est peu probable qu'ils en viennent aux mains, sauf si les personnages déclarent ouvertement vouloir protéger le dragon. Selon les arguments avancés, les soldats de Castelfendre se rangeront d'un côté ou de l'autre. Si un personnage a l'idée lumineuse de tuer le corbeau, Aquilès pousse un cri et s'écroule. Il ne revient à lui que le lendemain à l'aube, sans aucun souvenir des événements des deux dernières semaines.
Si, par malheur, la confrontation dégénère trop gravement, faites intervenir Cuil Crueach, alerté par les éclats de voix. Le dragon fait une démonstration de sa puissance afin de calmer les esprits échauffés. Au besoin, il neutralise les combattants par magie. Il se comporte comme un seigneur en son domaine. Il s'offusque d'abord qu'autant de monde passe sur ses terres sans l'en avertir, puis écoute ce que les uns et les autres ont à dire pour leur défense. Il apporte bien sûr son soutien aux personnages. Si ce n'est pas déjà fait, le dragon détaille les raisons de sa présence en ces lieux et évoque l'allégeance secrète qui existait entre lui et le baron Cornemar. Les hommes de Castelfendre devraient finir par s'en retourner vers leurs foyers, accompagnés d'un sire Aquilès désespéré et hagard.

Les ruines du savoir

Si tout se passe bien, les personnages devraient entrer dans le collège en compagnie de Cuil Crueach. Au temps de sa splendeur, c'était un petit palais organisé autour d'un patio et entouré de quatre tours. De ses nombreuses dépendances, il ne reste que des fondations noircies, témoins des furieux combats qui se déroulent ici de temps à autre. Le dragon leur fait visiter les ruines et évoque l'activité fébrile qui régnait autrefois en ces murs. Il leur montre en particulier l'ancienne bibliothèque, où s'est ouverte la porte vers les enfers. Les livres ont été emportés dans la salle de lecture, la seule encore épargnée par les assauts des démons.
Le dragon les emmène jusqu'aux jardins du collège, aujourd'hui envahis par les mauvaises herbes. Il leur désigne un bloc de basalte grossièrement taillé, haut comme deux hommes. «Ce monolithe, explique-t-il de sa voix grave et puissante, est la clé de la sauvegarde du plateau Cendré. Il me suffit d'y graver le nom d'un diable majeur pour que le passage de la porte lui soit définitivement interdit.» Il les conduit ensuite dans une autre salle du collège. Suspendu dans une petite cage, une créature rouge vif, griffue et cornue, leur jette un regard mauvais avant de baisser la tête à l'approche de Cuil Crueach. «Le maître de ce diablotin se fait appeler le seigneur cornu. J'ignore son véritable nom, mais son serviteur m'a appris qu'il avait l'intention d'envahir le plateau Cendré. Il se trouve que je possède un manuscrit écrit par Escorinius, un magicien qui fut autrefois élève de ce collège. Il y relate plusieurs de ses voyages aux enfers, et j'y ai trouvé les fragments de l'histoire du seigneur cornu. Il naquit il y a fort longtemps dans une province reculée des contrées infernales, au cœur d'un sombre dédale. Il est dit que c'est le labyrinthe lui-même qui l'enfanta, et qu'il hurla son nom avant de se taire à jamais. Dans son livre, Escorinius prétend que le labyrinthe résonne encore de ce nom blasphématoire.»
Cuil Crueach conduit finalement les personnages jusqu'à son antre. Le sol de l'ancienne salle de lecture est couvert de parchemins, et des piles de livres semblent suppléer aux colonnes branlantes de la pièce. Il les fait asseoir, s'excusant de son peu d'hospitalité et de n'avoir rien à leur offrir à boire ou à manger. Il en vient enfin à ce qui le préoccupe. «Je vais être bref, car le temps nous est peut-être compté. Comme vous devez vous en douter, il m'est impossible de quitter le collège trop longtemps. Pourtant, le seigneur cornu est une menace dont je dois me débarrasser au plus tôt. Je crains de voir se présenter d'autres aventuriers prétendant m'occire et dérober mes biens. C'est pourquoi il me faut requérir votre aide.

Acceptez-vous de franchir le seuil de l'enfer, et de vous rendre jusqu'au labyrinthe dont je vous ai parlé pour y apprendre le nom du seigneur cornu? Je puis vous protéger au moyen d'un sortilège dont se servait Escorinius.» Si l'idée de sauver la région et ses habitants ne suffit pas aux personnages pour tenter l'aventure, le dragon est prêt à leur accorder ce qu'ils désirent, dans la mesure de ses moyens. En plus de ses livres, il dispose d'une somme d'or appréciable.

Passé le seuil des ténèbres

À l'heure choisie, Cuil Crueach lance son sortilège sur les personnages. Tous se retrouvent nimbé d'une lueur pâle. Le dragon leur fait ses dernières recommandations avant qu'ils ne franchissent la porte. «Une fois de l'autre côté, il est préférable que vous longiez les montagnes jusqu'au labyrinthe. Vous éviterez ainsi de passer trop près des forteresses de la plaine Ardente. Je vous souhaite bonne chance et rappelez-vous, dans un jour et une nuit, le sortilège arrivera à son terme! Passé ce délai, je ne garantis plus votre sécurité.» Les personnages s'avancent donc jusqu'au centre de l'ancienne bibliothèque du collège. La porte apparaît d'abord comme une simple illusion d'optique, semblable à celle provoquée par une intense chaleur. Puis, tandis qu'ils s'en approchent, il leur semble que le paysage se modifie autour d'eux. Des silhouettes noires et ailées apparaissent à la limite de leur champ de vision. Un bref instant, tout semble s'embraser, avant que la pièce ne soit plongée dans une obscurité opaque. Au fur et à mesure qu'ils recouvrent l'usage de leurs yeux, un paysage hallucinant s'offre à eux. Le ciel est d'un noir d'encre, illuminé par endroits par la gueule incandescente de volcans titanesques. À leur droite, des montagnes aux sommets déchiquetés s'étendent jusqu'à un horizon flamboyant, où un soleil énorme se couche dans une mer de lave. À leur gauche, ils découvrent une plaine crevassée, où l'on distingue les silhouettes effilées d'une dizaine de forteresses.

Le voyage à travers cette contrée inhospitalière est un véritable cauchemar. Les PJ longent les contreforts montagneux, et la chaleur devient rapidement intenable. Une odeur de soufre les prend à la gorge, et un vent brûlant emplit leur bouche de cendres. Vous êtes libres d'improviser divers incidents: chutes de pierres, crevasses à franchir ou rencontres avec quelques-unes des créatures locales. Le sortilège de Cuil Crueach les rend indécelable aux yeux de la plupart des habitants de ce pays... tant qu'ils ne se montrent pas agressifs. À votre avis, quelle serait la réaction d'un personnage loyal bon, face à un démon occupé à torturer un malheureux damné? Si les PJ se sentent d'humeur guerrière, ils peuvent parfaitement se battre. Ils risquent juste de se retrouver poursuivis par des hordes de diables griffus (ils ne risquent pas grand-chose: dès qu'ils sont hors de vue, le sortilège recommence à agir, et ils disparaissent).

Sire Aquilès

Le labyrinthe

Après des heures de marche au milieu des reliefs tourmentés de ce pays cauchemardesque, les personnages atteignent enfin le but de leur voyage. C'est une montagne immense, dont le sommet se perd dans des nuages noirs et épais. Une énorme fissure s'ouvre sur son flanc. Ici commence le domaine du seigneur cornu, un labyrinthe à l'image de son esprit: tortueux et dangereux.

Après avoir franchi l'entrée, les personnages empruntent un long couloir et se retrouvent dans une pièce aux dimensions d'une cathédrale. Six chevaliers, sanglés dans des armures de plaques noires et luisantes, se tiennent en son centre. Tous manient des espadons barbelés gravés de symboles impies. Ils sont les gardiens du labyrinthe, jadis paladins au service du Bien, aujourd'hui chevaliers maudits, pervertis par le pouvoir du seigneur cornu. En tant qu'humains, ils ne sont nullement abusés par le sortilège qui protège les personnages. Ils lèvent leurs épées et chargent les intrus en hurlant leur haine.

Une fois leurs adversaires terrassés, il ne reste plus aux personnages qu'à s'aventurer au plus profond du labyrinthe pour y entendre le nom du seigneur cornu. Il faut souhaiter qu'ils pensent à laisser des traces de leur passage ou à dérouler un fil derrière eux. Les couloirs qui composent le labyrinthe sont exigus et oppressants, et les torches semblent incapables d'en percer les ténèbres. Au terme d'une longue errance, au cours de laquelle ils se sont enfoncés toujours plus loin dans le dédale, les personnages finissent par percevoir le faible écho d'un cri.

Un nom. «Aenefreth!»

Leur quête touche à sa fin, mais ils doivent encore retrouver leur chemin jusqu'à l'extérieur, puis revenir à la porte du dragon. Combien d'heures se sont écoulées depuis leur départ? Impossible de le dire. Le soleil immobile de ce monde n'offre aucune indication. Il leur semble qu'ils marchent depuis des jours. Ils se sentent observés, épiés, comme si, l'effet du sortilège se dissipant, les habitants de ce pays maudit prenaient peu à peu conscience de leur présence. Enfin, ils parviennent à la porte et ils accueillent le vent froid du plateau Cendré comme une bénédiction.

Épilogue

Cuil Crueach laisse à un personnage le soin de graver le nom du seigneur cornu sur le monolithe. Il récompense généreusement les héros qui ont eu la témérité de s'aventurer si loin dans les terres infernales, et leur promet sa reconnaissance éternelle (et les dragons, c'est bien connu, ont la mémoire longue). Mis au courant de leurs exploits, le baron Liénar de Castelfendre insiste pour les avoir à ses côtés lorsqu'il prêtera allégeance au dragon, comme l'a fait son père avant lui. Mais honorés ou non, les personnages se réveilleront pendant longtemps encore avec un désagréable goût de cendres dans la bouche.

Olivier Bos
illustration : Léo Beker
plan : Didier Guiserix



ES PNJ

Pour AD&D2

▶ *Les gobelins*

AL LM; CA 6; DV 1; pv 5; Dégâts 1-6 (épée courte).

▶ *Les loups*

AL NM; CA 6; DV 3 +3; pv 20; Dégâts 2-8.

▶ *Un Œil*

Guerrier niv. 3; AL LM; CA 5; pv 15; Dégâts 1-6.

▶ *Croc de Fer*

AL CM; CA 5; DV 4 + 1; pv 33; Dégâts 1-12 (grosse masse).

▶ *Les serviteurs du seigneur cornu*

Ce sont des diablotins, capables de se métamorphoser l'un en loup, l'autre en corbeau. Ils ne reprennent leur forme naturelle que s'ils sont menacés ou tués. AL LM; CA 2; DV 2 + 2; pv 10; Dégâts 1-4; AS poison; Détecter le bien, Détecter la magie, Invisibilité, Régénération, Suggestion.

▶ *Diables*

AL LM; CA -5; DV 5+5; pv 45; Attaques 4; Dégâts 1-4; 1-4; 2-5; 1-3. Touchés uniquement par les armes +1 ou mieux.

▶ *Les chevaliers du labyrinthe*

Guerriers niv. 6; AL LM; CA 0; pv 35; Dégâts 1-10.

Un scénario Grand Écran Casus Belli pour



DIFFICILE

Ce scénario s'adresse à des joueurs expérimentés interprétant des personnages « moyens »
circonstances, et sera amené à fournir un sérieux travail de préparation.
ce scénario. Pour les fortunés, les suppléments « Shadows of the Empire »,
et « Galaxy Guide 7 : Mos Eisley » apportent de nombreuses

Prologue

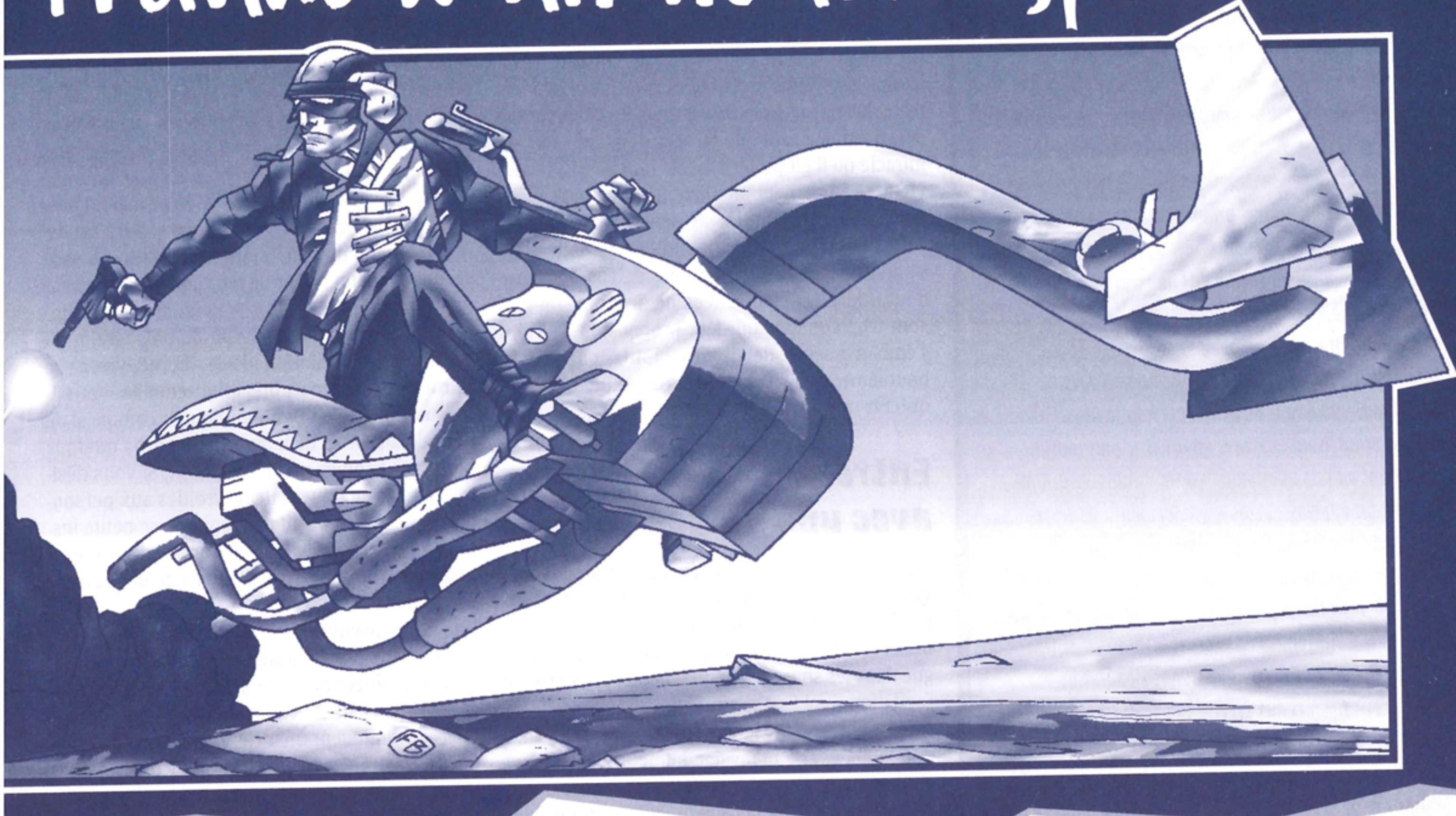
Situé dans un recoin perdu de la Bordure extérieure, Hashaulh bute sur un champ d'astéroïdes très dense, qui a la sinistre réputation d'être totalement infranchissable. Pourtant, ce petit système n'est pas dénué d'un certain charme. Disposant d'une planète naturellement viable, d'une économie certes restreinte mais autosuffisante et d'un système politique démocratique fonctionnant à merveille, ses habitants n'ont guère à se plaindre. Le principal souci de son président, Jettero Heler (arrivé à ce poste il y a cinq ans, suite à la mort accidentelle de son prédécesseur et ami Joran Wostikian), est de lutter contre les Maraudeurs, un important groupe de pirates opérant depuis les astéroïdes. Cependant, avec le temps, il est parvenu à un *statu quo* satisfaisant en instituant une sorte de « no man's land » où patrouillent en permanence une dizaine de vaisseaux fortement armés. Les accrochages sont fréquents mais, dans l'ensemble, la situation n'est pas pire qu'ailleurs.

Remontons six ans plus tôt, à l'époque où notre Heler n'est que vice-président chargé de représenter Hashaulh à la Commission pour le développement de la Bordure extérieure, sur Coruscant. Après quelques mois de pur émerveillement passés sur la planète capitale, il est somme toute naturel que la vie morne et paisible d'un monde frontalier lui semble insipide. Heler entre bientôt dans le jeu dangereux mais rémunérateur de la corruption. D'un naturel peureux, il commence petitement : un ou deux pots-de-vin favorisant des groupes immobiliers locaux, quelques fausses factures, bref, rien de bien méchant comparé aux monstrueux trafics d'influence de certains de ses collègues. Juste assez, cependant, pour attirer l'attention d'un certain sénateur Palpatine...

Ce dernier cherche à s'assurer le soutien d'hommes pouvant lui être utile par la suite. Une de ses tactiques préférées est de sympathiser avec ses victimes afin de découvrir leurs points faibles. Pour Heler, c'est assez facile : par l'intermédiaire du Soleil Noir (voir encadré p. 54), il le piège en l'incorporant dans le réseau d'indicateurs des Maraudeurs. Heler touche dès lors de confortables revenus... Un an plus tard, Palpatine passe à la phase suivante de son plan. Ses « amis » doivent maintenant acquérir une stature politique suffisamment importante pour le propulser au pouvoir suprême. La chose n'est pas simple. Hashaulh aime son président. De plus, Heler est très lié à Joran Wostikian, au point de devenir le parrain de son fils Soltan. En dépit de tous ses efforts, Palpatine ne parvient pas à convaincre Heler de se présenter aux élections. De guerre lasse, il décide d'informer discrètement Wostikian des magouilles de son adjoint... Se sentant trahi mais fidèle en amitié, Joran demande à Heler de démissionner en échange de son silence. Et bien sûr, quelques jours plus tard, Wostikian et sa femme disparaissent dans un stupide accident de landspeeder... Après un court intérim, Heler est triomphalement élu président. Soltan est rapidement adopté par un Heler culpabilisant, qui l'envoie faire de solides études au sein de la prestigieuse université d'Alderande...

Le temps passe. Heler, devenu sénateur, soutient à fond Palpatine lorsqu'il se présente à la présidence. Cependant, un groupe de sénateurs (mené par Mon Mothma) commence à entrevoir les véritables intentions du futur empereur. Conscient du danger, un fidèle parmi les fidèles, le futur Grand Moff Tarkin, propose la construction d'une arme formidable, la fameuse Étoile de la Mort. Palpati-

Prélude à un nouvel espoir



créés pour l'occasion. Le meneur de jeu doit, quant à lui, savoir improviser en toutes
Les règles et le « Guide de la trilogie cinématographique » sont suffisants pour maîtriser
« Shadows of the Empire : Planets Guide », « Dossier technique de l'Étoile de la Mort »
indications secondaires, tout en n'étant absolument pas nécessaires.

ne avalise le projet et bientôt, Despayre, une petite planète du système d'Horuz, devient le centre d'une intense activité. Idéalement situé à l'écart de toutes les routes commerciales, le système d'Horuz bute lui aussi sur la ceinture d'astéroïdes d'Hashaulh, mais de l'autre côté. Heler est chargé d'empêcher toute traversée de la zone, sans trop savoir pourquoi d'ailleurs. Tirant parti de la situation causée par les pirates écumant son secteur, il imagine le fameux no man's land. Officiellement, il protège ainsi ses concitoyens, très heureux du dispositif, qui est relativement peu coûteux. Officieusement, l'avantage est double : d'une part, les pirates gardent une relative autonomie pour leurs raids, ce qui lui permet de continuer à toucher sa part de butin et d'autre part, étant contrôlés par le Soleil Noir, ils assurent eux-mêmes la protection de la passe. Bref, ils sont l'arbre cachant la forêt...

Petit grain de sable dans une mécanique bien huilée : Soltan Wostikian. L'adolescent, devenu adulte, réussit plutôt bien. Passionné de musique, il a formé un groupe, Ligne rouge, qui commence à faire parler de lui. Pratiquant fréquemment la provocation gratuite, son audience ne cesse d'augmenter de jour en jour. Et un beau jour, six mois avant le début de notre histoire, un certain Kenya Ir'laya l'entend. Kenya n'est autre que le vigo (voir l'encadré p. 54) ayant supervisé le sabotage du landspeeder de Wostikian père pour le compte du Soleil Noir. À la suite de quelques « divergences » avec l'organisation, il se terre sur Tatooine, cherchant désespérément à rompre avec son passé. Pour cela, il a eu recours au sinistre docteur Evazan, alias Cornelius (voir *GG 7 : Mos Eisley* et l'épisode III). Ce dernier s'est surpassé. Bien malin qui pourrait faire le lien entre l'humain de jadis et le Duros actuel ! Après quelques mois de convalescence, Ir'laya décide de réapparaître au grand jour sous sa nouvelle identité. Pour cela, il lui faut de l'argent, l'opération l'ayant proprement ruiné. C'est donc tout naturellement qu'il cherche à monnayer auprès de Soltan quelques informations concernant la mort de son père. Mais si le Soleil Noir ignore où il se trouve exactement, la discrète surveillance mise en place autour du jeune chanteur porte ses fruits. La veille d'un départ pour Tatooine, officiellement pour discuter affaires avec le Max Rebo Band à la cantina de Mos Eisley, officieusement pour y rencontrer Ir'laya, Soltan est retrouvé mort dans son luxueux appartement alderanien. L'enquête est sérieuse, mais brève. Cause de la mort : overdose. Parallèlement à cela, les tueurs du Soleil Noir se mettent sur la piste du « donneur » et arrivent sur Tatooine. Heler, jugé peu fiable, est, comme d'habitude, soigneusement tenu à l'écart...

Nouveau grain de sable : Angus Thermopyle. Angus fait partie de cette race de gens qui ont le chic pour mettre à jour un complot visant à la destruction de la galaxie en partant d'une bête histoire de conserves avariées. Journaliste indépendant originaire d'Alderande, la mort du jeune Soltan lui rappelle le brusque accident de son père. Il décide de reprendre pour son propre compte l'enquête de la police, ce qui le conduit sur Tatooine, où il est repéré par les tueurs. Leur plan est simple : supprimer Ir'laya, puis faire disparaître discrètement Angus dans le vaste et mystérieux désert de Tatooine. À cette fin, ils se sont empressés de poser un « interdit » sur le journaliste. Autant dire que nul n'envisage de sympathiser avec lui, pas même Jabba... Ne trouvant rien de concret, notre fouineur cherche maintenant à quitter la planète. Et c'est là que les PJ entrent en scène...

Le Soleil Noir

Comme vous le constaterez tout au long du scénario, le Soleil Noir est omniprésent sans que les personnages l'affrontent directement (à part, bien sûr, leurs escarmouches avec le Zozoteur). À la fin de l'histoire, les PJ devraient légitimement être frustrés de ne pas l'avoir démantelé. C'est parfaitement voulu, afin de vous permettre de l'intégrer à votre propre campagne. En effet, le Soleil Noir est probablement la plus formidable organisation criminelle œuvrant dans la galaxie depuis l'invention de l'hyperpropulsion. Imaginez une sorte de multiplanétaire du crime contrôlant en sous-main une multitude de petites structures indépendantes (dont les Maraudeurs d'Hashaulh), œuvrant dans toutes les branches de l'illégalité. Leurs patrons ignorent le plus souvent qu'ils sont en fait manipulés par un minuscule groupe d'individus appelés « vigos », qui forment une sorte de grand conseil occulte du crime, présidé par un personnage hautement charismatique, le prince Xizor. Les autorités galactiques subodorent l'existence du Soleil Noir, mais n'ont jamais pu remonter jusqu'au prince, tant le système est verrouillé. Quant à Palpatine, il a souvent recours aux services de Xizor lorsque les voies « légales » ne lui permettent pas d'arriver à ses fins. Je vous encourage vivement à lire le roman de Steve Perry, « Shadows of the Empire » ou la BD de Dark Horse France (« Les Ombres de l'Empire », deux tomes) afin de prendre conscience de l'ampleur du personnage et de sa redoutable organisation, qui forme un véritable pouvoir derrière le trône...

Épisode I

CADAVRE EN STOCK

Vous êtes dans une cantina...

C'est bien connu, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Nos héros forment donc un équipage soudé, qui s'adonne de temps à autre à la contrebande pour ce bon vieux Jabba. Et justement, ils viennent d'effectuer une petite livraison d'épice (il est préférable de créer des personnages exprès pour l'occasion. Après tout, nous sommes avant l'époque habituelle du jeu). Informez-les dès à présent de la situation politique. Palpatine vient de s'autoproclamer empereur, mais n'a pas encore dissout le Sénat. L'ordre nouveau commence tout juste à se mettre en place (nomination des premiers Moffs, etc.). La présence des soldats des troupes de choc et de l'arsenal militaire de l'Empire est encore très discrète. C'est pourquoi, en dépit d'une petite course-poursuite avec les douanes interstellaires (rien de bien grave si ce n'est quelques coups bien placés dans les moteurs) la mission que leur avait confié Jabba s'est déroulée tout à fait « normalement ».

Cependant, une fois de retour sur Tatooine, l'évaluation des dégâts causés par l'escarmouche modère quelque peu leur enthousiasme. Un culbuteur de polarisation a subi une forte surtension. C'est un miracle qu'il ait pu tenir aussi longtemps. Il convient de le changer au plus vite. Las, cette pièce coûte assez cher et les finances des aventuriers sont, une fois de plus, insuffisantes. Inutile de s'adresser aux différents mécaniciens et revendeurs de pièces détachées de Tatooine : les PJ sont trop connus pour leur propension à ne pas s'embarrasser de détails aussi futiles que le remboursement de leurs dettes. Une seule solution, obtenir une avance de la part de Jabba...

Entretien avec une limace

C'est Bib Fortuna, le majordome twi'lek de Jabba, qui accueille les PJ lorsqu'ils se présentent au palais du Hutt, en plein milieu du désert. De nombreux ouvriers s'affairent à une mystérieuse besogne dans les sous-sols du bâtiment, l'épicentre de l'agitation semblant se situer juste sous la salle de conférence (ils creusent la fosse du Rancor). Dire que Jabba est de mauvaise humeur est un doux euphémisme. Il vient en effet d'apprendre qu'un certain Solo a volontairement jeté une importante cargaison dans le Grand Vide, sous le fallacieux prétexte qu'il allait être arraisonné. Au moment de l'entrée des PJ dans la salle d'audience, le maître de la pègre demande au célèbre Greedo d'intervenir... Inutile de préciser que les PJ n'obtiendront pas ce qu'ils sont venus chercher et que s'ils insistent, l'entrevue risque fort de dégénérer rapidement. Au passage, Jabba leur rappelle « aimablement » qu'ils lui doivent encore 10 000 crédits pour l'achat de leur vaisseau et que le prêt arrive très bientôt à échéance. En un mot, une rapide retraite s'impose...

Retour à la case départ, rumination et méditation sur l'ingratitude des Hutts dans la célèbre cantina de Mos Eisley. Un homme s'assied à leur table. Il dit s'appeler Angus Thermopyle, journaliste alderanien. Retenu, bien malgré lui, sur Tatooine (les vaisseaux de transport n'y accostent qu'une fois par mois), il est prêt à offrir 3 000 crédits pour qu'on le conduise sur l'astroport stellaire le plus proche. Et, comme le hasard fait bien les choses, cette somme est suffisante pour acheter le culbuteur de polarisation... Angus est un individu peu loquace, qui ne dira rien sur son enquête. Il leur fixe un rendez-vous pour le lendemain matin, devant leur vaisseau (qui est parqué dans le hangar 94 de l'astroport). Il prend ensuite congé, non sans avoir payé d'avance. Les PJ peuvent dès lors se consacrer à l'achat de leur pièce de rechange. C'est l'occasion rêvée de leur faire rencontrer les Jawas et d'organiser un petit marchandage pittoresque.

Le lendemain (ou plus tôt s'ils décident d'empocher l'argent et de disparaître...), les PJ découvrent dans leur vaisseau le cadavre d'Angus, poignardé dans le dos. Un jet de Premiers soins facile permet de se rendre compte que la mort remonte à une heure à peine. Une rapide inspection des lieux ne donne rien, tant dans le vaisseau que dans le hangar proprement dit. Les caméras de sécurité n'ont enregistré que quelques ombres fugitives, qui peuvent s'expliquer naturellement. Tout est étrangement calme. Quant au cadavre, il ne porte aucun indice susceptible de les éclairer. Faites comprendre aux PJ qu'ils sont dans de sales draps. Le milieu des contrebandiers de Tatooine est un véritable nid de vipères, où se mêlent allégrement rancœurs et jalousies. Il y aura fatalement quelqu'un qui, pour une raison ou une autre, se fera un plaisir de renseigner la police sur l'entrevue de la cantina. Abandonner discrètement le corps, puis déguerpir au plus vite, n'est pas non plus la solution idéale. Un cadavre, ça se retrouve et un départ précipité semblerait aussitôt suspect. Reste une solution : agir comme si de rien n'était, et se débarrasser du corps quelque part dans l'immensité de l'espace... Si vous désirez donner quelques sueurs froides aux personnages, c'est le moment d'organiser une petite inspection surprise des contrôleurs de l'astroport, juste avant le départ. Bien sûr, ils ne découvrent pas Angus.

Une petite aventure doit suivre cet épisode. Elle est, faute de place, laissée à votre entière discrétion. Les objectifs de ce scénario de transition sont que les joueurs oublient quelque peu Angus, qu'ils se renflouent financièrement et qu'ils prennent des contacts dans les milieux louches de la galaxie. Ce dernier aspect est essentiel pour lancer l'épisode V du scénario.

À la suite de quoi, relancez le Grand Écran en organisant une attaque spatiale en bonne et due forme. Au départ, laissez les PJ supposer qu'il s'agit, une fois de plus, d'une banale opération de contrôle douanier. Un jet de Senseurs (diff. 15) et



LES PNJ DE L'ÉPISODE I

Pour Star Wars

▶ Bib Fortuna, Jabba, les gardes, la faune de la cantina, les Jawas, etc.

Voir *Le guide de la trilogie* ou le *Galaxy Guide 7*.

▶ Les douaniers

Idem Soldat rebelle typique, p. 133 de l'édition française des règles.

▶ Les deux vaisseaux pirates

Un cargo Ghtroc 720 et un croiseur léger Gardien, p. 121 et 122 des règles.

▶ Les hommes du Soleil Noir

Tout à 3D sauf Dextérité 4D, Blaster 5D+2. Déplacement 10, points de personnage 2. *Équipement* : Veste protectrice (+1D Physique, +1 Énergie, torse seulement), communicateur, pistolet blaster lourd (5D).

▶ Le Zozoteur

Comme Anton, le chef pirate de l'épisode V.

quelques tirs sans sommation permettent de comprendre qu'il s'agit, en fait, de deux vaisseaux pirates. Et, chose étrange, leur chef leur adresse par radio ce petit message d'une voix zozotante (insistez sur ce trait caractéristique, les PJ devront le considérer dès lors comme le «Zozoteur»): «Z'est pas beau d'enfreindre lez interdits. À cauze de votre inconzienze, ze suis dans l'obligazion de vouz éliminer! Rien de perzonnel, bien zûr! Mais mon patron ne veut pas de vagues. Ze vous vaporize, plus de zêneurs et on n'en parle plus! Et dans quelques zours, comme l'autre, vous êtes portés disparus! Profits et pertes! La presse, z'est dangereux, z'est ze que ma maman dizait toujours!»

S'engage alors un furieux combat. Fort heureusement, les pirates sont un tantinet imbus de leur puissance. À un moment ou à un autre, ils commettent une faute tactique inespérée, qui permet aux PJ de prendre le large, tandis que le Zozoteur s'époumone de rage...

Retour au calme, cogitation. La presse? Angus Thermopyle, bien sûr! Au fait, que savent-ils de lui? Hélas, bien peu de choses. C'était un journaliste indépendant originaire d'Alderande, assez fortuné et bizarrement en rade sur une planète paumée du fin fond de la galaxie. Point!





Alderande

Nom : Alderande.
Type : Terrestre.
Température : Tempérée.
Atmosphère : Type I.
Hydrosphère : Sèche (84 % de terres).
Gravité : 0,9 G.
Terrains : Plaines, toundras, forêts, montagnes, lacs.
Longueur du jour : 26 heures.
Longueur de l'année : 425 jours.
Races : Races galactiques, Kiliks (autochtones disparus ?)
Points d'intérêt : Cités-châteaux des Kiliks, Crevasse City, Terrarium City, Aldera, université d'Alderande.
Astroport : Galactique.
Population : 8 milliards (toutes races).
Gouvernement : Sénat pour le législatif, vice-roi (Bail Organa) et conseil pour l'exécutif.
Niveau technologique : Galactique.
Importations majeures : Biens de première nécessité.
Exportations majeures : Connaissance sous toutes ses formes (université galactiquement connue).

Visite guidée d'Alderande

À l'époque où se déroulent la plupart des aventures de *Star Wars*, Alderande n'existe déjà plus. En voici une brève présentation, qui vous aidera à la décrire aux joueurs.

La planète

Quatrième monde d'un système de neuf corps orbitant autour d'une étoile de type G (jaune), Alderande possède une calotte glaciaire importante, plusieurs mers intérieures alimentées par de larges fleuves et rivières, ainsi que de nombreux lacs, mais n'a pas d'océans à proprement parler. Particularité importante, les mers et rivières d'Alderande ne sont pas salées.

Un unique continent donc, presque exclusivement composé de grandes plaines herbeuses et de toundras. La monotonie de ces vastes étendues est brisée par des zones de hautes collines. Celles-ci sont les vestiges d'une intense activité volcanique, très ancienne et éteinte depuis longtemps. Alderande ressemble à un mélange de Massif Central et de Mongolie, le climat en moins, ce dernier étant tempéré (y compris à l'équateur). Les conditions atmosphériques sont, quant à elles, relativement clémentes. Il n'y a que très peu de perturbations importantes (type tempêtes ou cyclones), même si la pluie tombe drue assez fréquemment.

Cela a permis l'émergence d'une flore exubérante. La faune s'y est remarquablement adaptée. On y trouve assez peu de prédateurs, et la majorité des espèces sont herbivores. Leurs tailles varient considérablement, allant de la taupe au gigantesque diplodocus. Les oiseaux sont eux aussi nombreux et de gigantesques mastodontes volants, les thrantas, parcourent paresseusement l'immensité des cieux. Cela provoque parfois quelques collisions, les barges et autres airspeeders étant des moyens de locomotion fréquemment utilisés pour relier les différentes villes de la planète.

Les Kiliks

Alderande a jadis vu l'émergence d'une race intelligente autochtone, qui était malheureusement déjà éteinte lors de l'arrivée des premiers colons stellaires. On ignore à peu près tout de ceux que l'on a nommé les Kiliks. Grâce à la découverte de nombreux squelettes, on sait qu'il s'agissait d'une race insectoïde bipède dotée de quatre bras, terminés par trois doigts griffus. Leur habitat est beaucoup mieux connu, grâce aux gigantesques «cités-châteaux», découvertes dans les grandes plaines du nord de la planète. L'étude de ces vastes dômes a démontré que les Kiliks avaient une civilisation avancée, tant au niveau culturel que technologique. Néanmoins, cette race demeure un mystère, et les thèses les plus délirantes fleurissent sur son compte. Il n'en a pas fallu plus pour que de nombreux artistes squattent les cités-châteaux et forment de petites communautés fort pittoresques...

Les villes

Les colons ont toujours été très préoccupés par la préservation écologique des sites et les villes ont toutes été construites dans un extrême souci d'esthétisme. Crevasse City est située dans les parois d'un gigantesque canyon. En survolant la faille, impossible de soupçonner que 10 millions de personnes vivent ici! C'est bien simple, vu du ciel, on ne voit rien! Terrarium City, quant à elle, est très particulière. Tirant parti d'une dépression naturelle du terrain, les terraformateurs ont eu l'idée de remplir le «trou» d'une combinaison de liquides polymères. La matière a ensuite été sculptée au laser en suivant des plans 3D grandeur nature projetés par de gigantesques rayons holographiques. Résultat, une ville magnifique, coulée dans un seul bloc plus ou moins transparent. Aldera, la capitale planétaire, est beaucoup plus classique, mais tout aussi majestueuse. Située au centre du plus grand lac de la planète, c'est une ville d'un blanc immaculé, aux formes élancées. C'est aussi un pôle culturel important. Son université, où l'on enseigne toutes les formes de savoir, est certainement la plus prestigieuse de toute la galaxie. Elle est, en fait, ▷

composée d'une multitude de collèges autonomes, ayant chacun une spécialité bien définie. On y dispense un enseignement de très haute qualité sur à peu près n'importe quoi, à l'exception notable des arts guerriers. Le plus connu est certainement le collège Collus, du nom d'un ancien philosophe ayant écrit de remarquables traités sur l'art de gouverner.

La culture

Profondément traumatisés par les massacres des guerres cloniques, la totalité de la population alderanienne a mis, par un acte solennel, la guerre «hors-la-loi», sans pour autant ignorer que la liberté se préservait parfois les armes à la main. Si ces dernières sont bannies sur la planète, Alderande dispose cependant de quelques navires de guerre, ainsi que de dépôts d'armes cachés sur plusieurs corps orbitaux de son secteur stellaire (voir le scénario *Graveyard of Alderaan* pour plus de détails). Les Alderaniens sont avant tout des marchands et des explorateurs, très connus au travers de la galaxie. Leur réputation n'est plus à faire et de nombreuses histoires courent à leur sujet. En quelques mots, ils sont pacifiques sans être stupides, préfèrent la ruse à l'affrontement direct et se montrent tolérants et curieux envers les autres races. Et plus que tout, ils sont passionnément amoureux du «beau» sous toutes ses formes. Leur système politique s'en ressent fortement. C'est un modèle de démocratie à tous les échelons. Un parlement s'occupe de toute la partie législative, l'exécutif étant confié à un vice-roi, Bail Organa. Ce dernier a su s'entourer de conseillers compétents, qui placent l'intérêt collectif avant le leur, ce qui est suffisamment rare pour être souligné.

Orientation

À ce stade de l'histoire, la seule piste que peuvent suivre les PJ est d'aller sur Alderande afin de reconstituer l'enquête d'Angus (à moins, bien sûr qu'ils ne cherchent à récupérer le cadavre. Celui-ci ne leur apportera aucun renseignement supplémentaire). Quant au Soleil Noir, faites-le intervenir à intervalles réguliers, lorsque vous sentez que l'histoire s'essouffle. Il est impératif que le Zozoteur ait toujours une longueur de retard, mais qu'il s'en sorte à chaque confrontation. Cependant, gardez toujours à l'esprit que malgré le côté «redondance comique» de leurs interventions, les attaquants sont des professionnels. Augmentez donc progressivement la difficulté de chaque attaque. N'hésitez surtout pas à utiliser d'autres moyens que l'affrontement direct, et à mettre en scène des tueurs «ordinaires» faisant contre-emploi (une petite vieille...). L'essentiel est de maintenir les PJ sous pression, de les convaincre qu'ils sont en permanence menacés, bref de jouer à fond sur leur paranoïa naturelle. Enfin, cet épisode étant une enquête, il est extrêmement difficile de prévoir toutes les actions des personnages. Attendez-vous à devoir improviser dans l'urgence...

L'arrivée sur Alderande ne pose aucun problème particulier. Quel que soit l'astroport choisi par les personnages, la procédure est identique: après la classique identification lors de l'émergence dans le système et une brève attente en orbite, un vecteur d'approche leur est attribué, ainsi qu'un hangar. Une brève inspection a alors lieu, durant laquelle l'officier des douanes leur fait remplir des tonnes de formulaires et les informe que le port d'armes est interdit au-delà de la zone franche que constitue l'astroport. En outre, il leur remet un petit holocube contenant tout ce qu'il faut au touriste moyen pour profiter agréablement de son séjour sur la planète.

Angus Thermopyle

Obtenir des renseignements supplémentaires sur le journaliste alderanien est assez facile. Il est même probable que les plus futés des PJ aient déjà pensé à se renseigner via l'InfoRéseau. Âgé de 52 ans, Angus était un indépendant ayant effectué ses études au collège Hearst. Accumulant les procès comme d'autres collectionnent les PV, sa réputation au sein de la profession n'est guère brillante. Angus était l'archétype du fouille-merde, ignorant superbement la déontologie de sa profession. Totalement incontrôlable, il a été viré d'une quantité impressionnante de médias, y compris de la presse à sensation. Il végétait depuis cinq ans, naviguant entre les métiers de journaliste et de détective privé, ce qui lui avait attiré une quantité invraisemblable d'inimitiés dans tous les milieux. Sa vie privée n'était guère plus brillante: célibataire misogyne, il habitait un deux-pièces miteux dans les bas quartiers de Terrarium City, qui faisait office de bureau et de chambre à coucher. Toujours à court d'argent, il buvait énormément et la plupart des barmen et autres prêteurs sur gage de la ville le connaissaient intimement. C'est d'ailleurs en interrogeant l'un des serveurs du *Réacteur fumant*, un bouge infâme fréquenté par les dockers et la racaille de l'astroport, qu'ils pourront apprendre que le journaliste enquêtait sur la mort de Soltan Wostikian. Toutefois, rien dans le monceau de paperasses traînant dans son bureau ne fait mention de cette enquête (le Soleil Noir ayant, bien entendu, «visité» depuis longtemps son appartement). Seul fait remarquable, quelqu'un a irrémédiablement effacé un certain nombre de données de son ordinateur (Prog/Rép. d'ordinateur, diff. 15, pour s'en apercevoir). Bref, feu Angus est l'archétype du minable ayant décroché un mauvais jackpot, et il n'y a rien de bien intéressant à glaner en poursuivant sur cette piste. Toutefois, rien ne vous empêche de compliquer l'enquête en orientant les PJ sur d'obscures ramifications locales, d'autant que selon sa concierge, il avait reçu peu avant son départ une importante somme d'argent. Cela n'a rien à voir avec notre histoire, mais avec des joueurs imaginatifs, cela peut vous emmener loin...

Soltan Wostikian

Toujours grâce à l'InfoRéseau, les personnages peuvent obtenir quelques renseignements concernant le jeune homme. Natif d'Hashaulh, une petite planète perdue de la Bordure extérieure, Soltan a suivi des études de sciences politiques au sein du collège Collas. Brillant élève, il aurait probablement fait un excellent politicien comme son père, Joran (décédé avec sa femme il y a cinq ans dans un accident de landspeeder). Malheureusement pour lui, il préférait les milieux undergrounds aux salles studieuses de la bibliothèque du collège. Après trois années tapageuses, il a définitivement abandonné ses études, au grand dam de son père adoptif, Jettero Heler (l'actuel président d'Hashaulh). Soltan a fondé un groupe musical qui commence à beaucoup faire parler de lui: Ligne rouge (voir le supplément *Fragments de la Bordure extérieure* pour plus de détails). Usant d'une violence verbale peu commune, Ligne rouge est devenu en peu de temps le porte-parole des défavorisés et des laissés pour compte, et commence à sérieusement déranger dans les hautes sphères...

Wostikian habitait un appartement luxueux au dernier étage de l'arcologie nord de Crevasse City. Paradoxe pour le leader de Ligne rouge, ce quartier est l'un des plus riches de la ville (genre Beverly Hills). Il est quadrillé en permanence par une milice privée. L'accès est libre pour qui sait montrer patte blanche, et les personnages pourront y croiser quelques-unes des plus grandes stars galactiques. L'appartement de Soltan n'apporte cependant aucun renseignement intéressant. Il est en effet en vente et ne contient plus rien: Heler a fait rapatrier tous les biens de la victime sur Hashaulh, en même temps que le corps.

Avoir accès au résultat de l'enquête ne pose guère de problème, tout au plus quelques tracasseries administratives, la transparence étant de rigueur sur Alderande. Il ressort des conclusions de la police que la victime est morte d'une overdose de lotus noir, une substance hallucinogène terriblement toxique. Le rapport ajoute que cette drogue est peu courante sur Alderande, et qu'aucun réseau connu ne l'importe sur la planète. Les autorités alderaniennes ont préféré saisir la Brigade des stupéfiants, qui dépend directement du Sénat. L'affaire est donc classée d'un point de vue local.

Toujours pour des raisons de place, cette piste n'est pas développée. Si les PJ désirent cependant la suivre, inspirez-vous de l'aide de jeu *La Nouvelle République*, publiée dans CB n° 89, tout y est. Cela les conduira dans le sinistre secteur de Gathering, où ils finiront par apprendre que les trafiquants sont en fait manipulés par une mystérieuse organisation criminelle: le Soleil Noir.

Et après ?

Localiser les survivants de Ligne rouge est, en revanche, beaucoup plus compliqué. Le milieu artistique underground de la ville est extrêmement méfiant vis-à-vis des étrangers, et est encore sous le choc de la mort de Soltan. La seule façon de procéder est d'essayer de prendre contact avec sa petite amie, la jeune et déjà prometteuse poétesse Hari Seldonia. Seulement voilà, personne, absolument personne, n'est au courant de cette liaison, à part, bien sûr, les autres membres du groupe.

À un moment ou à un autre, les PJ finiront bien par s'immerger dans le milieu délirant des fans de musique «extrême». Et là, avec beaucoup de doigté et un soupçon de crédits galactiques, ils peuvent faire la connaissance de Geoff Forester, un jeune et talentueux preneur de son qui travaille au studio d'enregistrement du groupe. Quelque peu vénal, ce charmant garçon n'hésite pas à arrondir

ses fins de mois en fournissant des enregistrements pirates aux groupies fortunées. Inutile de dire que depuis la mort de Soltan, son affaire marche plutôt bien. Et justement, il a quelque chose de vraiment exclusif à vendre (800 crédits). Il propose l'enregistrement intégral des dernières répétitions de Ligne rouge. Outre le fameux hit inachevé *Lady Starlight*, une écoute attentive des bandes permet de suivre une altercation portant sur l'opportunité de commencer une chanson par un poème récité avant d'attaquer l'introduction musicale. Une voix inconnue (le bassiste du groupe) déclare alors: «C'est nul! Et puis d'abord le poème de Seldonia est à chier!» S'ensuit un bruit de bagarre et de multiples vociférations, suivies d'une interruption volontaire du son, puis de quelques instants de musique couvrant une voix quasi inaudible. Un jet de Technique (diff. Héroïque +15, cumulable sur 2 rounds) permet de l'isoler: «N'empêche que s'il ne s'la faisait pas, on s'rait pas là à enregistrer des conneries...». Bingo!

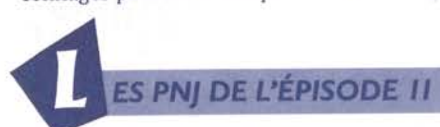
La piste Seldonia

Hari Seldonia est une jeune poétesse qui poursuit des études de littérature ancienne au collège Byron d'Aldera. Elle vit à la cité universitaire, qui donne sur le lac au sud de la ville. Manque de chance, les PJ ne sont pas les seuls clients de Geoff Forester. Les hommes du Soleil Noir sont, eux aussi, sur la piste de la jeune femme. À l'arrivée des PJ, la porte de l'appartement, situé au premier étage, est ouverte. Personne à l'intérieur, mais de nombreuses traces d'une lutte récente sont visibles. En regardant par la fenêtre et en réussissant un jet de Perception difficile, les personnages peuvent remarquer trois hommes, qui entraînent de force une femme le long d'un ponton, auquel est amarré un hydroglisseur rapide. Le temps d'arriver au ponton en sautant par la fenêtre (Escalade/Saut, puis Course, diff. 20), l'hydro a démarré et se trouve à environ 50 mètres du quai. Bien entendu, un second véhicule tend les bras à nos héros. Il est en train de se garer, le moteur tourne encore. Un jeune couple est à bord. C'est le moment d'organiser une petite course-poursuite sur l'un des plus beaux sites de la planète. Les kidnappeurs ne s'attendaient visiblement pas à être poursuivis. S'ils ne sont pas des amateurs, ils n'ont pas de plan bien précis et aucune aide extérieure. Ils cherchent donc, dans un premier temps, à semer leurs poursuivants puis, si tout semble perdu, à les éliminer par éperonnage ou en utilisant leurs armes, des pistolets blaster lourds. Le propriétaire de l'hydro des PJ, après un léger moment de flottement bien compréhensible, peut, si on lui explique la situation, s'avérer extrêmement utile pour la suite des événements. Il s'agit du célèbre Liky Nauda, une gloire des courses de speed-nautiques. Un conseil, revoyez donc la poursuite dans le port de Venise du film *Indiana Jones et la dernière croisade* avant d'animer cette scène.



Hari Seldonia est bien évidemment choquée par cette tentative d'enlèvement. Il lui faut quelques heures pour s'en remettre. Profitez de ce laps de temps pour faire intervenir la police locale (à propos, les PJ avaient-ils leurs armes?). Hari finit par écouter les PJ et accepte de les conduire auprès de Ligne rouge. Petite précision au passage: la jeune femme est une superbe blonde au regard doux et rêveur. Il émane d'elle un magnétisme sensuel absolument torride. Chaque PJ doit réussir un jet de diff. 12 sous 3D pour ne pas en tomber irrémédiablement amoureux avec toutes les conséquences imprévisibles que cela entraîne (les femmes, les droïds et les extraterrestres sont dispensés!). Les membres de Ligne rouge sont persuadés que Soltan a été exécuté par les services spéciaux de la République, ce en quoi ils n'ont pas tout à fait tort... Craignant pour leur vie, ils sont entrés dans la clandestinité, et se trouvent actuellement au cœur d'une cité-château kilik située au nord de la planète, à environ deux jours de speeder. Cela ressemble à une gigantesque termitière. L'intérieur est d'une beauté remarquable, quoique fortement extraterrestre. Le sentiment d'étrangeté est renforcé par les us et coutumes loufoques des diverses communautés de marginaux qui squattent les lieux. Le récit des récents événements renforce encore, si besoin était, leur paranoïa latente. Après un bref conciliabule, ils décident de quitter la planète pour rejoindre ce qu'ils appellent la «résistance alderanienne». Il s'agit de la Rébellion, qui commence tout juste à s'organiser sous l'impulsion de la princesse Leïa. C'est le moment de renseigner les PJ sur le sujet...

Totalement survoltés, les membres de Ligne rouge prennent à peine le temps de répondre aux questions qui ne manquent pas de leur être posées. L'un des musicos, entre deux chargements de caisses, leur donne les informations suivantes, sans même prendre le temps de s'arrêter. Soltan semblait, peu avant sa mort, obsédé par la disparition de ses parents. C'est d'autant plus étrange qu'il n'abordait jamais ce sujet auparavant. Il est mort la veille d'un déplacement pour un trou perdu, Gantouine, Dantooine ou Trantooine, il ne sait plus bien. Il devait rencontrer un groupe local, le Max Rebo Band, pour engager une choriste paraît-il géniale. Par ailleurs, Soltan était très nerveux, au point de se procurer un petit pistolet blaster. Seldonia se souvient alors d'une confidence faite sur l'oreiller. Soltan parlait de «buter» un certain Ir'laya. Elle n'y avait pas prêté attention, croyant qu'il s'agissait d'un magouilleur de plus à dénoncer dans une future chanson... Ce dernier renseignement est obtenu sur la rampe d'embarquement d'un petit vaisseau, moteurs hurlants. Juste avant que la rampe ne se ferme, la jeune femme leur communique une fréquence protégée, afin de la joindre au cas où... Alors que le vaisseau s'éloigne dans la nuit tombante, les PJ vont logiquement prendre la décision de retourner sur Tatooine...



LES PNJ DE L'ÉPISODE II

Pour Star Wars

▶ Les kidnappeurs

Tout à 2D sauf Blaster 4D+2, Combat à mains nues 4D+2, Pilotage d'hovercraft 4D. Déplacement 10.
Équipement: Veste protectrice (+1D Physique, +1 Énergie), pistolet blaster lourd (5D), couteau (Vig+1D).

▶ Les hovercrafts

Équipage 1, Passagers 6, Manœuvrabilité 1D, Échelle Speeder, Vitesse 35 (100 km/h), Coque 2D (sans toit). Sans armement.

▶ Liky Nauda

Gloire des courses de speed-nautique. Tout à 2D, sauf Pilotage d'hovercraft 7D.

▶ Hari Seldonia

Idem Leïa (p. 11 du *Guide de la trilogie*), les compétences de combat en moins.

▶ Ligne rouge

Ils ressemblent étrangement aux Lone Gunmen d'*Aux frontières du réel*, et sont tout aussi déjantés et paranos. Tout à 3D, Déplacement 10.



Épisode III

GHOST STORY

Retour sur Tatooine

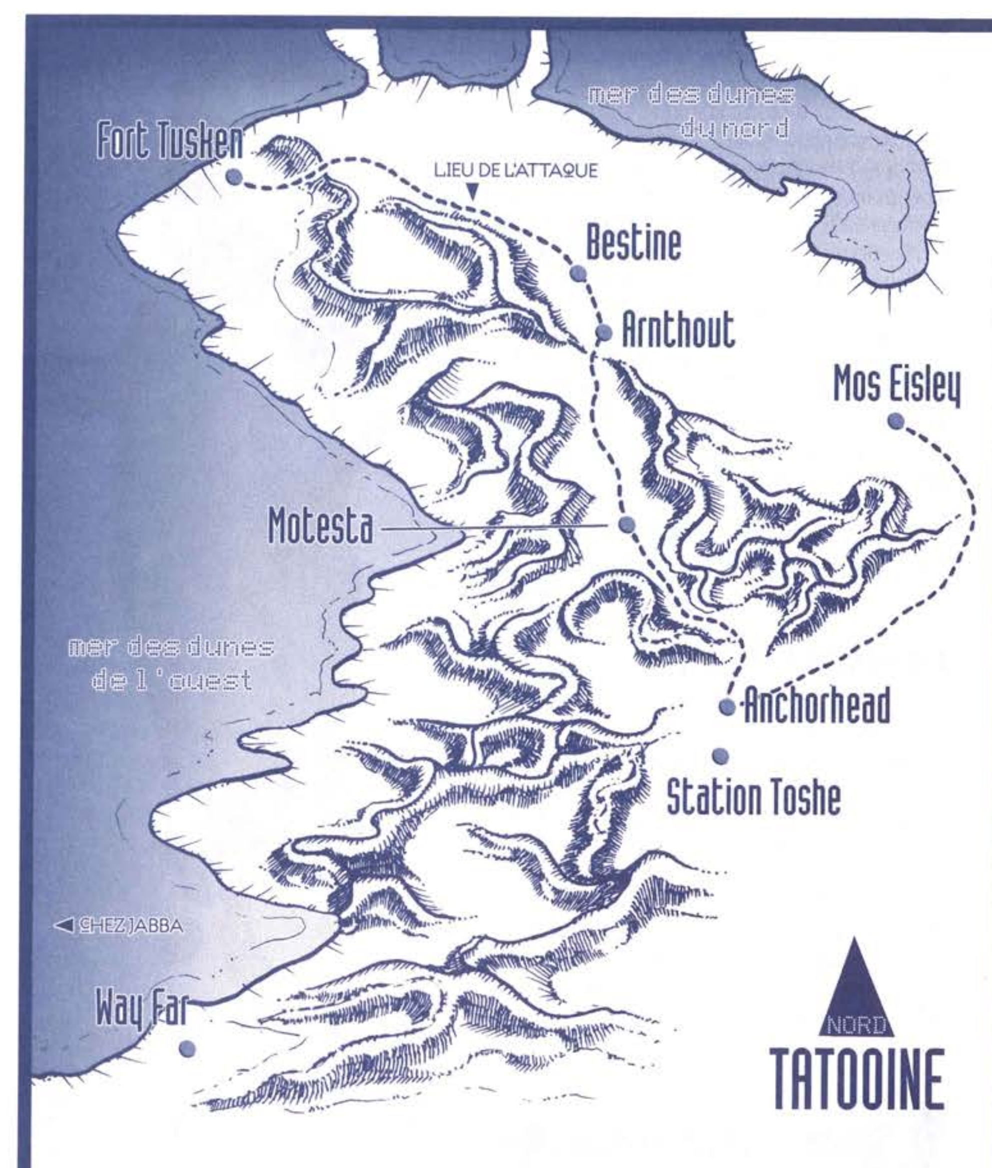
Cet épisode doit être stressant. En effet, Jabba attend toujours d'être remboursé de son prêt. Il se fait de plus en plus pressant et peut aller jusqu'à confisquer purement et simplement le vaisseau ▷

des PJ! Si jamais le cas devait se présenter, n'hésitez surtout pas, tout rentrera dans l'ordre à la fin de l'épisode... De plus, la disparition d'Angus Thermopyle a fini par être remarquée. La milice ne manquera donc pas d'interroger les PJ sur leur fameuse entrevue à la cantina. Enfin, les hommes du Soleil Noir sont toujours sur la planète...

Les quelques heures passées en hyperespace ont probablement été utilisées par les personnages pour se renseigner sur Kenya Ir'laya, via l'Info-Réseau. La chose n'est guère difficile, notre homme étant un criminel endurci recherché dans de nombreux systèmes stellaires. Un dossier relativement complet ainsi qu'un holoportrait peuvent être obtenus en consultant les avis de recherche galactiques. Le portrait est très précis : on y voit un humain relativement trapu, aisément identifiable grâce à ses multiples tatouages faciaux. Mais, comme vous vous en doutez, personne sur Tatooine n'a jamais vu cet individu. Et pour cause, il n'existe plus! Le docteur Cornelius est passé par là... Moderne Frankenstein, Cornelius est un scientifique dément, recherché dans plus de cinquante systèmes. On ignore pratiquement tout de ses motivations et de l'exacte étendue de ses recherches. Son but ultime serait de « transférer » purement et simplement l'esprit d'un individu dans un autre corps que le sien. Normalement, les PJ ne le rencontreront pas pendant l'aventure. Tout ce que vous avez besoin de savoir est qu'il a réussi l'expérience avec Ir'laya, qui est devenu un Duros aux traits rébarbatifs...

Du coup, les PJ courent en vain après ce qui semble bien n'être qu'un fantôme. Lors de leurs recherches, ils pourront entendre à de multiples reprises une rumeur (véridique) qui se répand comme une traînée de poudre à travers toute la ville. Le vieux Mc Ghusly vient de mourir, et ses héritiers ont décidé de vendre ses biens aux enchères dans une semaine! Or, tout le monde sait sur Tatooine que le vieux Squib de Fort Tusken était le plus grand ferrailleur de la planète! Et chacun se prend à rêver d'un nouveau droïd ou d'un vieux vaisseau spatial bon marché... Bref, cette vente est une aubaine pour tout le monde! Quant au Max Rebo Band, que les PJ voudront probablement contacter, il est actuellement en tournée sur la planète, et doit donner un concert à Fort Tusken lors de la vente...

Il ne reste plus aux PJ qu'à s'y rendre, eux aussi. Or, afin de prévenir tout désordre pouvant nuire à sa carrière, le nouveau Moff planétaire, Julstan IV, a immédiatement fait interdire tout vol en direction du lieu de vente. Dès l'annonce de cette mesure, les gens se sont, bien entendu, rués sur tous les véhicules disponibles. Les transports en commun affichent complets et tout ce qui potentiellement roule, flotte, gravite ou marche s'arrache à prix d'or (prix d'un bantha souffreteux et boiteux : 1500 crédits!). Après quelques heures de recherches, les PJ finissent cependant, au coin d'une rue, par trouver un moyen de locomotion. Un pauvre vieux se fait agresser par dix petites frappes, visiblement désireuses de s'approprier son vieil esquif GoCorp Arunskin 32. Ces voyous sont sans grande envergure, et détalent au premier blessé. Reconnaissant, le petit vieux, M. Bongohk, propose alors à ses sauveurs de profiter du voyage, en compagnie de quelques amis.



Les passagers de l'esquif

• **M. et Mme Bongohk**. Couple humain âgé, très « vieux jeu », propriétaires de l'esquif. Amélinia Bongohk est une forte femme (dans tous les sens du terme), autoritaire mais très sensible à la galanterie. Ils n'ont jamais quitté Mos Eisley et ce voyage est pour eux une folle aventure, digne d'une série holo. Adorables mais totalement incompétents, ils sont l'archétype des citadins désirant participer au Camel Trophy...

• **Domiha Pilchasha**. Ami intime du couple, ce Kibnon (une sorte de mante religieuse) est à la fois un marchand ambulant et un inventeur de génie méconnu. Il vend une variété invraisemblable de gadgets en tous genres, tels que son fameux « antidéshydrateur à refroidissement par eau ». Il conçoit 87 projets révolutionnaires à la minute, tous impraticables ou dangereux. Cela ne l'empêche pas d'être très gentil...

• **Russel Tinkelstrick**. Ce journaliste humain se targue d'être le correspondant de *Galactic News* sur Tatooine. Il a tout du grand reporter baroudeur. À l'entendre, il a traversé la moitié de la galaxie et visité une quantité invraisemblable de planètes. En fait, c'est un minable qui court après la moindre pige, et qui a réussi à subjuguer les Bongohk par ses récits. La plupart de ses connaissances proviennent de la lecture assidue du *Galactic Geographic Holomag*. Il tourne actuellement un « grand reportage » sur Tatooine. Il est en permanence en train de filmer, ou d'enregistrer des commentaires parfois fort désobligeants. Terriblement énervant...

• **BBC-3**. Ce très vieux modèle rafistolé de droïd « cameraman preneur de son mixeur monteur » a été acheté aux Jawas par Tinkelstrick. Il ressemble à C3PO, et va servir de cobaye pour les inventions de Pilchasha durant tout le voyage. Il fut jadis la propriété d'un véritable explorateur, et est doté d'un programme d'autodéfense assez performant, ainsi que d'un lanceur de microroquettes intégré dans le torse (cinq microroquettes, dommages 6D, portée 3-7, 20, 40).

• **Antar « Sabbac » Prindaar**. Ce Gotal est un joueur professionnel. Grillé à Mos Eisley, il se rend à Fort Tusken afin de participer au « sabbac de l'année », une compétition réservée aux grands joueurs, ceux qui ont une réputation en or et des nerfs d'acier. Il fait partie du voyage, car M. Bongohk lui doit quelques crédits. Inutile de préciser qu'Amélinia ne le porte vraiment pas dans son cœur... Son but est d'amasser assez d'argent pour quitter la planète avant que quelqu'un ne décide

de le mettre définitivement « out ». Il est possédé par le démon du jeu et parie sur tout et n'importe quoi, mais ce n'est pas un compagnon de route désagréable. Par ailleurs, il se bat relativement bien (5D+1, mini blaster, dommages 3D). Si les PJ lui sauvent la vie, il saura se montrer reconnaissant en leur donnant les gains qu'il a obtenu durant les étapes (7 500 crédits environ).

● **Frère Tuckh**. Moine du monastère Dim-U de Mos Eisley et confesseur d'Amélinia Bongohk, cet ET se rend à Fort Tusken pour répandre la bonne parole. Son dogme incorpore quantité de poncifs religieux prônant le retour du Grand Miséricordieux Stellaire. En fait, le monastère de Dim-U sert de couverture à une organisation magouillant dans le trafic de transpondeurs (les fameux codes d'identification émis en permanence par les vaisseaux spatiaux, voir *GG7*) rattachée au Soleil Noir. Son but est de préparer l'attaque du Zozoteur.

La balade

Une semaine ne sera pas de trop pour couvrir les 250 kilomètres de désert qui séparent les deux villes, surtout avec la ruine ambulante qui leur sert de véhicule. Improvisez l'ordinaire du voyage en vous inspirant des BD *Lucky Luke*.

Fort Tusken est une ville mourante, genre bourgade du Far West plus ou moins abandonnée après la ruée vers l'or. Elle est située aux abords d'un grand désert dans une région appelée les Marches du nord. Cet endroit est, historiquement, le site où débutèrent les combats entre les colons et les Hommes des sables.

Traverser directement le désert de Tatooine revient à se suicider. C'est pourquoi les colons empruntent la célèbre « route circulaire », qui traverse les fameux canyons que l'on voit dans *La guerre des étoiles*. Bien que dangereuse, car traversant le territoire des Hommes des sables et des dragons Krayt, cette route est la plus sûre, même si elle rallonge considérablement les déplacements.

Pour se rendre de Mos Eisley à Fort Tusken, M. Bongohk a établi le plan de route suivant :

● De Mos Eisley à Anchorhead (petite bourgade de fermiers). Traversée d'un désert sans grand danger. Début d'une longue série de pannes, provoquées fort discrètement par Tuckh (Perception diff. Héroïque+15 pour s'en apercevoir). Durée : 20 heures.

● D'Anchorhead à Motesta (quelques maisons dans la passe d'Arnthout, ressemblant au décor du film *Bagdad Cafe*). Zone de canyons. Le paysage est magnifique, quoiqu'inquiétant. C'est le début du territoire des Hommes des sables. Lors d'une halte, Russel Tinkelstrick a la mauvaise idée de s'éloigner pour son reportage. Il se perd dans le labyrinthe du canyon et est retrouvé, terrorisé, quatre heures plus tard. L'incident est fort heureusement sans gravité (tout au plus le cri lointain d'un dragon Krayt...). Durée : 12 heures.

● De Motesta à Arnthout (300 habitants, la plupart des prospecteurs, des hors-la-loi ou des transporteurs d'eau). Terrain très accidenté. Possibilité de venir en aide à un autre véhicule en difficulté ou de tomber sur les restes fumants d'un convoi (agresseurs indéfinissables, faites monter la tension...). Durée : 18 heures.

● D'Arnthout à Fort Tusken. Zone de désert et de canyons. Le soir, à l'horizon, on aperçoit un dragon Krayt (histoire de pousser les voyageurs à organiser des tours de gardes éprouvants...). Durée : 2 jours, camping obligatoire. Mme Bongohk est une cuisinière épouvantable.

Le deuxième jour, en plein défilé, l'esquif s'immobilise dans un horrible grincement. Encore une panne ! C'est à ce moment que le Zozoteur décide de porter son attaque. Outre son équipe habituelle (ou ce qu'il en reste), il s'est adjoint le concours de deux gangs de speed-bikers soit, en tout, environ 50 individus armés jusqu'aux sourcils.

L'attaque

Tirant parti du terrain, les personnages peuvent organiser un retranchement, en masquant l'entrée d'un réseau de cavernes avec l'esquif. Il est temps pour vous de potasser le déroulement de votre siège préféré et de sortir le grand jeu : l'affaire dure plusieurs jours et nuits, Tuckh est démasqué, les assaillants tentent de creuser un tunnel, etc. Fort heureusement, l'intelligence n'est pas le meilleur atout du Zozoteur. Cela fait plusieurs fois qu'il essaye de mettre le grappin sur les PJ, qui s'en sortent à chaque fois. Au comble de l'exaspération, il les veut donc vivants afin de les liquider lui-même... Grave erreur, car au moment où la victoire semble à sa portée (genre ultime poche de résistance au fond de la caverne jonchée de cadavres, avec un seul chargeur de gaz blaster pour les défenseurs...), des Hommes des sables passent à l'attaque. N'hésitez pas à rendre la situation confuse : chacun tape sur quelque chose avec l'énergie du désespoir, sans vraiment comprendre pourquoi et surtout qui est qui, d'autant que des fumigènes ont été lancés au tout début de l'attaque. Si vous arrivez à faire en sorte que les PJ se tirent dessus sans le vouloir, c'est parfait !

UN SPEED-BIKER

Les Hommes des sables semblent avoir besoin d'esclaves. En fait, un de leurs chefs a été sauvé par Ir'laya des griffes d'un dragon Krayt. Reconnaissant, il a accepté de favoriser une rencontre « fortuite » entre les PJ et son sauveur qui, ne l'oubliez pas, ressemble maintenant à un Duros. Les Hommes des sables jouent parfaitement leur rôle. Les rescapés du gang du Zozoteur finissent en chair à pâté. Quant aux compagnons de route des PJ, à vous de décider. Les survivants sont embarqués sans ménagements par les Hommes des sables et conduits à leur base, située dans un vaste complexe souterrain. L'ambiance fait tout à fait penser à *Dune*.

Ir'laya, tordu à souhait, a décidé de se faire passer pour un esclave du nom de Bro'shk, de sympathiser avec les PJ et de les aider à s'évader. Au cours de ses conversations avec nos héros, il leur parle de son ami Ir'laya, « mort tragiquement dans les mines de ces effroyables monstres » (voir *Vrais-faux aveux*, plus loin).

LES PNJ DE L'ÉPISODE III

Pour Star Wars

▶ *Les petites frappes*

Tout à 2D, Déplacement 10, vibrolames et blaster de sport.

▶ *Les passagers de l'esquif*

Tout à 2D, Déplacement 10.

▶ *L'esquif GoCorp Arunskin 32*

Échelle Speeder, 17,2 m de long, 1 pilote, 14 passagers, Couverture 1/4, Altitude 0-10 m, Manœuvrabilité 1D, Déplacement 15, 45 km/h, Coque 1D, sans armes.

▶ *Le speeder-gang et les membres de Soleil Noir*

Tout à 3D, compétences de combat à 4D+1. Déplacement 10, armement divers. Véhicules : Faucon de Nuit Ikas-Adno (p. 101 des règles).

▶ *Les Hommes des sables*

Voir p. 25 du *Guide de la trilogie*.

▶ *Kenya Ir'laya, alias Bro'shk*

Humain « devenu » Duros. Tout à 3D, 20 points de personnage, Déplacement 10.

Organisez l'évasion avec moults rebondissements. Les Hommes des sables se défendent juste assez pour qu'elle soit crédible. Les rescapés se retrouvent à faire une terrible marche forcée dans le désert : mirages, blessures qui s'infectent, insolation, déshydratation avancée, coma pour les moins résistants... Au final, ils sont récupérés par des convoyeurs d'eau qui les conduisent à Fort Tusken.

Vrais-faux aveux

Le soi-disant Bro'shk a besoin d'argent. Il se déclare disposé à vendre ses informations sur Ir'laya, contre la modique somme de 3 000 crédits. Une fois payé, il profite de la première occasion pour disparaître. Contrairement à ce que les personnages espèrent, ses informations ne mettront pas fin à leur calvaire. N'oubliez pas qu'il se fait passer pour le confident d'un mort. C'est pourquoi il évite de répondre à des questions trop directes. Grosso modo, voici ce qu'il leur raconte.

Ir'laya faisait partie d'une organisation criminelle agissant à très grande échelle. Il a, un jour, reçu l'ordre d'éliminer définitivement le président d'une petite planète sans grand intérêt, Hashaulh. Après enquête, il s'est aperçu que la cible utilisait fréquemment un petit landspeeder biplace pour des balades romantiques avec sa femme. L'appareil fut donc saboté de manière à ce que le conducteur en perde le contrôle au-delà d'une certaine vitesse. Le plan s'est parfaitement déroulé. La thèse de l'accident fut confirmée lors de l'enquête, grâce à un généreux pot-de-vin versé à l'expert technique, un certain Kerrin Aslypt. Bien entendu, Ir'laya ignorait tout des tenants et des aboutissants de l'affaire. Il a, par la suite, cherché à quitter l'organisation et s'est réfugié sur Tatooine. Ayant appris par les médias que Wostikian avait un fils suffisamment riche pour lui permettre de disparaître définitivement de la circulation, il a tout naturellement cherché à le contacter pour lui raconter sa petite histoire. Malheureusement, lors d'un voyage, il s'est fait capturer par les Hommes des sables, qui en ont fait un esclave. Son calvaire a duré plusieurs mois, au cours desquels il a rencontré « Bro'shk ». Ils ont sympathisé et se préparaient même à s'évader. Hélas, Ir'laya est mort tragiquement lors de l'effondrement d'une galerie du complexe.



Et maintenant, on fait quoi ?

Vous pouvez développer cet épisode, si le cœur vous en dit. Il vous suffit de lire attentivement ce qui suit et d'imaginer une intrigue se déroulant sur Coruscant, puis sur Hashaulh, permettant ainsi aux personnages de tirer eux-mêmes leurs conclusions, plutôt que de laisser faire le travail par un PNJ. Conscient du travail de préparation que cela demande, nous avons donc décidé de vous proposer une trame plus simple.



À Fort Tusken, les PJ peuvent profiter de la vente aux enchères pour acheter un vieux transporteur léger rouillé, si Jabba a confisqué le leur. Pilchasha pourra éventuellement le remettre gratuitement en état. S'ils sont à court d'argent, considérez que Prindaar a survécu à l'attaque ou arrangez-vous pour leur faire gagner le Sabbac de l'année (ambiance du film *Maverick*, avec 15 000 crédits à la clé).

Qui contacter ?

Normalement, les personnages doivent aboutir à la conclusion que cette histoire est trop grosse pour qu'ils continuent d'agir seuls. Logiquement, ils devraient tenter d'en référer à des gens plus compétents. Leurs options sont :

- **Les autorités de Tatooine**. Demander une audience au Moff Julstan et y aller de leur petite histoire n'apporte rien, si ce n'est un séjour direct en prison pour présomption de meurtre envers Thermopyle. De plus, le Moff ne manque pas de rendre compte à ses chefs et donc à Palpatine. Mauvaise idée...
- **Les autorités d'Alderande**. Une enquête est ouverte pour la forme, Thermopyle étant bien connu pour sa propension à se mettre dans des situations impossibles. Même résultat que ci-dessus, à un détail près : les PJ sont arrêtés puis extradés vers Tatooine...
- **Les autorités d'Hashaulh**. S'ils choisissent cette solution, vous n'avez pas assez titillé leur paranoïa, ou alors ils n'ont rien compris. Avant que l'irréparable ne se produise, glissez-leur à l'oreille qu'ils ont visiblement affaire à un coup d'État ou à quelque chose qui y ressemble beaucoup...
- **Les autorités de Coruscant**. Cette idée peut fonctionner, à condition que leur interlocuteur ne soit pas un fanatique de l'empereur ou un intégriste de la voie hiérarchique. N'oublions pas qu'à cette époque, de nombreux fonctionnaires commencent à se douter des véritables intentions de Palpatine. La Rébellion est en train de se structurer et de nombreux sympathisants échappent encore aux purges idéologiques. Si les PJ choisissent cette solution, organisez une rencontre discrète avec le sénateur Tara V'troren, qui prendra dès lors les choses en main...
- **Les Rebelles**. Cette solution est la plus probable, si vous avez rendu les PJ suffisamment paranos et s'ils ont pris le temps de se renseigner sur la situation politique d'Hashaulh (notamment sur le soutien inconditionnel d'Heler à Palpatine). Leur seul moyen d'entrer en contact avec les Rebelles est de retrouver Hari Seldonia (ce qui n'ira pas sans quelques péripéties). Elle organisera une entrevue avec V'troren, en plein espace, loin de toutes les oreilles indiscrètes (jouez à fond sur l'aspect « conspiration » de l'affaire).

Le sénateur V'troren

V'troren est très attentif aux dires des personnages, et les soumet à un véritable interrogatoire. Après quelques heures d'enquête via l'InfoRéseau, il récapitule. Jettero Heler est un sombre crétin, depuis longtemps soupçonné par ses pairs d'être partie prenante dans une multitude de magouilles sans qu'aucune preuve concrète n'ait pu jamais être apportée. De plus, ses relations avec Palpatine ne sont que trop connues. Or, ce dernier ne s'encombrerait jamais d'un tel boulet si Heler n'avait pas un intérêt crucial. Quelque chose se trame donc sur Hashaulh ou dans ses environs immédiats. Quoi ? Mystère ! Il est cependant essentiel de l'apprendre le plus vite possible, les rumeurs de dissolution du Sénat se faisant plus insistantes de jour en jour. Bien entendu, ce qu'ils viennent de lui raconter n'apporte aucune solution définitive, puisque le principal témoin est mort. Reste l'espoir infime de la piste de l'expert, encore que V'tronen mettrait ses tentacules à couper qu'il est mort depuis longtemps sans avoir laissé le moindre indice (ce en quoi il a tout à fait raison, comme le démontre une éventuelle investigation). De plus, le sénateur s'est renseigné sur la situation politique d'Hashaulh. Il en ressort que la population est extrêmement satisfai-



LES PNJ DE L'ÉPISODE IV

Pour Star Wars

▶ *Tara V'troren*

Vieux sénateur twi'lek connu pour son intransigeance et son extrême loyauté envers la République. Moyenne de 4D.

▶ *Le vaisseau de V'troren*

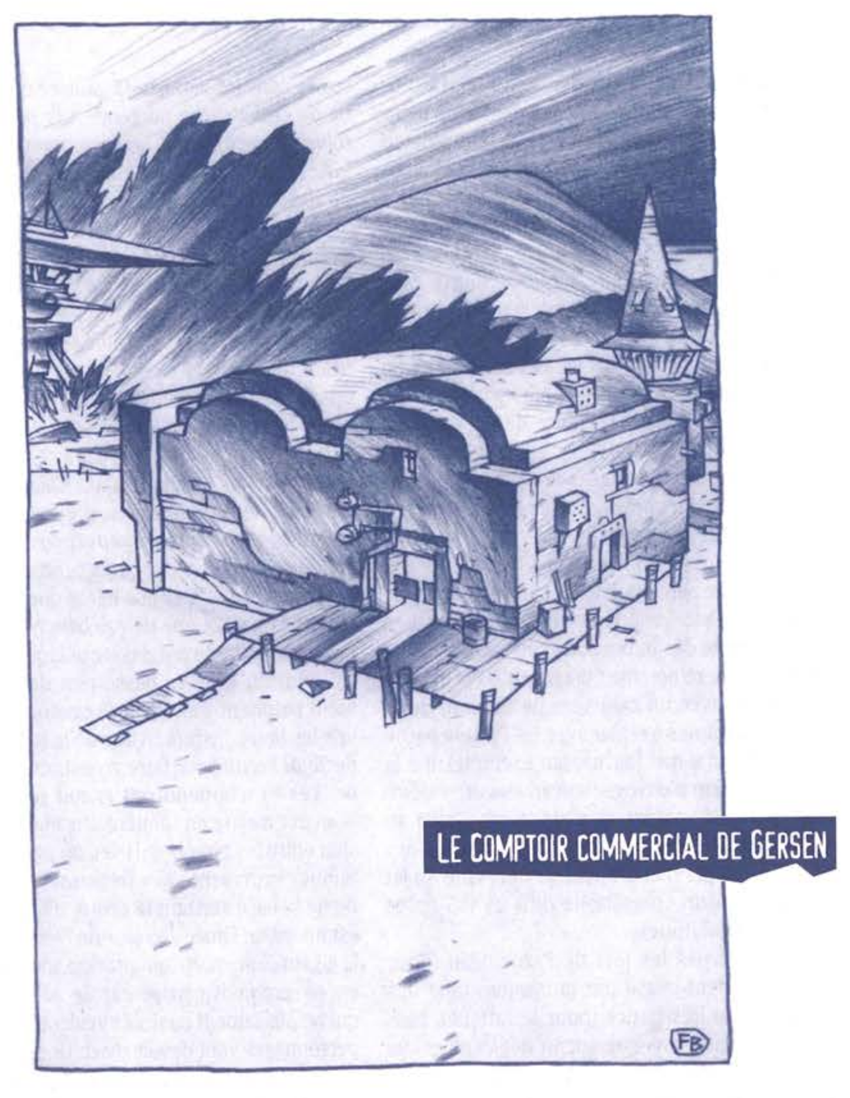
Vaisseau consulaire du Sénat. Comme le croiseur léger Gardien, p. 122 des règles.

te. Personne n'a véritablement envie de voir tomber Heler.
Il existe cependant un petit fait qui pourrait expliquer bien des choses : les Maraudeurs. En consultant les archives du Sénat, V'troren a appris que le président Wostikian avait demandé aux autorités de Coruscant d'intervenir militairement, peu de temps avant sa mort. Chose étrange, le dossier semble s'être égaré... Heler était vice-président, et donc forcément au courant de la procédure. Mais la question n'a pas été abordée depuis. Or, Heler a tenu à mener à bien tous les autres projets de Wostikian. Il s'est contenter de déployer quelques vaisseaux aux abords de la zone des astéroïdes, qui a été placée sous sa tutelle directe et fermée à la circulation. Étrange, non?
V'troren demande donc aux personnages d'enquêter sur cette piste en infiltrant les Maraudeurs. Bien entendu, cette mission doit demeurer secrète. Néanmoins, il ne fait pas de difficulté pour leur délivrer un document stipulant qu'ils agissent pour le compte de la Commission de sécurité interne du Sénat, au cas où leurs recherches tourneraient mal. Ce sauf-conduit ne servira pas à grand-chose. Le Sénat sera dissous dès la fin du scénario. Et surtout, l'entrevue n'a pas été aussi discrète que prévu. L'empereur fait espionner le vieux sénateur depuis longtemps, et ses dernières communications lui ont mis la puce à l'oreille...



Les pirates des astéroïdes

Il n'est pas facile d'infiltrer une organisation pirate telle que celle des Maraudeurs. Une simple balade dans les astéroïdes en espérant faire une rencontre miraculeuse n'est, de toute évidence, pas la bonne approche. Si vous avez correctement fait votre travail, les personnages sont relativement connus, voire appréciés, de la pègre, depuis le petit intermède de l'épisode I (ou du secteur Gathering, s'ils n'ont pas mobilisé la moitié des forces stellaires contre les trafiquants de drogue). Normalement, ils ont donc des contacts. Et même si aucun d'eux ne trafique avec les Maraudeurs (trop dangereux!), il est de notoriété publique que l'organisation est très hiérarchisée. Ses membres sont intégrés dans de petites unités autonomes, qui s'assemblent au gré des besoins puis s'éparpillent après les attaques.
Et justement, un vieux contrebandier connaît un endroit où l'on peut rencontrer l'un de ces groupes. Il s'agit du comptoir commercial de Gersen, situé sur l'unique satellite d'une naine blanche, non loin du champ d'astéroïdes d'Hashaulh. Entièrement recouverte de jungles et dotée d'un climat tropical très éprouvant physiquement, Gersen a été découverte, puis achetée pour une poignée de crédits, par un vieil éclaireur sur le retour, un certain Terwillinger. Il y a construit un petit hôtel, puis quelques baraquements lui permettant d'entreposer des marchandises, de réparer sommairement un navire et de subvenir aux bas instincts de ses clients. Il achète un bon prix le minerai récolté (une navette de la Mining Corporation passe une fois par trimestre) et ne pose jamais de questions. Son établissement est donc rapidement devenu un point de rencontre incontournable pour les gens du secteur. Pour la description de l'endroit, imaginez des insectes extrêmement voraces, une chaleur accablante, dix centimètres de boue dans la rue principale, quelques poules, une végétation luxuriante et envahissante, des vaisseaux rongés par la moisissure en quelques heures, de grands ventilateurs brassant difficilement un air poisseux d'humidité et, au milieu de tout ça, des prospecteurs abrutis de mauvais alcool...
Le but des PJ est, dans un premier temps, de se fondre dans cet inquiétant microcosme en se faisant passer, par exemple, pour des prospecteurs. Les Maraudeurs ne les contactent pas immédiatement, mais les personnages en croiseront forcément quelques-uns, si possible autour d'un verre... Nos héros doivent travailler dans la durée, revenant régulièrement au comptoir dépenser de fortes sommes, ce qui alimentera un certain nombre de ragots concernant leurs réelles activités. Il vous sera nécessaire d'organiser quelques scénarios pour les renflouer régulièrement, à moins, bien sûr, qu'ils ne se mettent eux aussi à prospecter. Dans ce cas, faites-leur découvrir un navire errant, qui a visiblement percuté un roc. Cette épave sert en fait de «caverne d'Ali Baba» aux Maraudeurs. Elle contient une bonne quantité de minerai, mais aussi des produits manufacturés. La revente de ces derniers au comptoir favorisera la prise de contact, les Maraudeurs finissant bien par se rendre compte qu'on leur vend leurs propres marchandises... Les personnages devront alors jouer serré : la première idée de leur chef, Anton, est d'éliminer purement et simplement les pilleurs. Néanmoins, certains pirates se sont, du moins espérons-le, plus ou moins liés d'amitié avec les PJ. Ils suggèrent de les intégrer au groupe, ce qui favorise finalement les desseins de leur chef (n'oublions pas que les PJ sont percés à jour depuis le commencement de l'épisode). Anton finit par accepter, mais pose une condition : l'un des PJ doit participer à un duel au pistolet propulseur.



LE COMPTOIR COMMERCIAL DE GERSEN

Le duel

Ce «pistolet» est en fait un instrument de travail utilisé par les mineurs. Constitué d'un tube flexible se terminant en pomme d'arrosoir, il est relié à un réservoir de dioxyde de carbone liquide à haute pression, fixé sur la partie ventrale d'une combinaison spatiale. Éjecté, le gaz se condense et permet un déplacement dans la direction opposée. En touchant une masse, le jet contrecarre son inertie et la renvoie dans la direction opposée. Cela permet aux mineurs de se débarrasser rapidement des rocs qui menacent de les percuter, tout en continuant à travailler. De cet instru-

ment de travail est né un jeu, dont le but est de pousser l'adversaire dans une fine feuille de métal dérivant dans l'espace, en un laps de temps déterminé. Si aucun des deux adversaires n'est éliminé, le perdant est celui qui, le premier, se trouve à cours de gaz, ou qui en possède le moins à la fin du temps imparti. Le terrain est bien entendu délimité afin d'éviter toute dérive définitive dans l'espace, puisque l'inertie aidant, la personne touchée s'éloigne de plus en plus. Hélas, Anton a modifié les règles : le duel se fera sans limite de temps et surtout, sans zone de hors-jeu ! Une fausse manœuvre, et c'est l'errance dans l'espace... pendant que les autres PJ s'entassent dans une navette, au milieu des huées des pirates. Ils arrivent à sauver leur compagnon au moment précis où celui-ci tombe à court d'oxygène.

Pour gérer le duel, demandez au PJ de décrire son action sur une petite feuille de papier, et faites de même. Comparez et décrivez ensuite le résultat en tenant compte des indications suivantes :

- L'adversaire se nomme Crazy Jack. C'est un solide gaillard, avec un caractère de cochon, qui a quelques comptes à régler avec les PJ (une partie de sabbac qui a mal tourné, par exemple). Il a la ferme intention d'envoyer son adversaire valdinguer au diable vauvert, et n'hésite pas à aller au contact afin de lui arracher ses tubes à oxygène.
- Utiliser un pistolet propulseur nécessite un jet de Combinaison énergétique diff. 25 (15 après avoir pris l'habitude).
- N'oubliez pas les jets de Perception (pour l'éblouissement causé par la lumière crue des étoiles) et de Résistance (pour la fatigue), bien que l'engin ne provoque aucun dégât physique sur les combinaisons.
- Les réservoirs possèdent une autonomie de cent charges (une charge est égale à une seconde d'utilisation et stoppe un mouvement en cours).
- La défense doit toujours être équivalente à l'attaque. Ainsi, si Crazy Jack envoie trois charges au PJ, ce dernier devra en utiliser autant pour ne pas bouger.
- À cause de l'inertie, la vitesse des déplacements est exponentielle. On peut cependant la réduire un peu en effectuant les mêmes gestes que lors d'un saut en parachute. Dans ce cas, aucune autre action ne peut être effectuée.
- L'engin est étudié de façon à ne pas provoquer un recul important (une charge seulement pour en contrer les effets).
- Est considérée comme un « contact » toute action s'effectuant à moins de cinq mètres de l'opposant. Au-delà, il s'agit d'une « manœuvre » n'entraînant aucun effet sur l'adversaire.
- Enfin, en cas de problème, le PJ peut, en se décidant rapidement, revenir vers le vaisseau en utilisant ses réserves de gaz pour se déplacer. Dans ce cas, il perd la partie.

Une fois cette épreuve passée, les PJ peuvent se considérer comme faisant partie des Maraudeurs. Le groupe se tient tranquille pour le moment, et les discussions avec leurs nouveaux compagnons ne leur apporteront pas grand-chose de nouveau. Au bout de quelques jours, cependant, un ordre de mission arrive. Anton est convié à un briefing sur « Maman » (le surnom de la base principale). Les abords des astéroïdes sont en permanence surveillés par six navires de guerre hashaulhiens, qui ont ordre d'arraisonner tout vaisseau qui croise dans les parages. Organisez une petite partie de cache-cache du genre *À la poursuite d'Octobre Rouge*. Une fois qu'ils se seront mis à l'abri, faites-leur découvrir le chemin utilisé par les pirates.

La base principale

Vu de l'extérieur, le spectacle est impressionnant. La base est un gros astéroïde entouré d'une multitude de rochers moins importants, reliés les uns aux autres par des poutrelles ou des gros tubes métalliques. Vous pouvez vous inspirer de la base Vergesso décrite p. 32 et suivantes du *Shadows of the Empire : Planets Guide* (ou, pour les minimalistes peu fortunés, p. 89 et suivantes du *Shadows of the Empire Sourcebook*). Deux frégates Nebulon-B en assurent la protection spatiale, ce qui devrait laisser nos héros quelque peu perplexes. Pourquoi une telle débauche de moyens ? Les personnages vont passer quelques jours dans cet endroit. Il ne se passe rien de particulièrement palpitant. Laissez-les vagabonder et découvrir les lieux. Inspirez-vous de la base martienne de *Total Recall* pour faire vivre tout ce petit monde. Les PJ n'obtiendront aucun renseignement pouvant mettre en lumière une éventuelle collusion entre les pirates et Heler, ou permettant d'expliquer la présence des frégates. En effet, la partie de la base abritant le centre d'opérations leur est interdite. Située au cœur de l'astéroïde central, la gigantesque porte qui protège son unique accès est sévèrement gardée par de solides gaillards qui ne plaisantent pas ! S'ils veulent y pénétrer, les personnages vont devoir ruser. Une infiltration en règle est vouée à l'échec, et déboucherait sur de gros ennuis. En revanche, quelques efforts (et une petite aventure) peuvent leur permettre de s'attirer les bonnes grâces de la hiérarchie, de les faire monter en grade et donc d'accéder au saint des saints. Une fois ce résultat obtenu, laissez-les fouiner en vain, puis faites-les convoquer pour un briefing extraordinaire. Anton ainsi qu'un autre capitaine y assistent. Tout le monde est chargé d'arraisonner un navire et de conduire ses occupants sur « la lune » pour interrogatoire. Rien ne sera précisé sur les occupants de la cible, un croiseur de luxe, et aucun renseignement ne sera communiqué concernant cette mystérieuse lune. Seul Anton, en tant que responsable de la mission, semble au courant, mais il ne dit rien. Après quelques préparatifs, deux vaisseaux appareillent...

Leur gibier n'est autre que le vaisseau consulaire du sénateur V'troren ! Ce dernier, à partir des renseignements fournis par les personnages, a réussi à convaincre le Sénat d'ouvrir une enquête administrative concernant Hashaulh, et c'est pourquoi il se dirige actuellement vers le système. (Si les PJ ne l'ont pas contacté, considérez que les événements récents ont fini par attirer l'attention du Sénat.) L'attaque a lieu quoi que fassent les PJ. Si besoin est, trafiquez les événements. La suite immédiate de l'assaut devrait être un moment très intéressant de roleplay. S'ils connaissent V'troren, laissez les PJ s'inquiéter d'une éventuelle dénonciation. Le sénateur, après quelques instants de stupeur, choisit de garder le silence afin de préserver leur couverture. Dans le cas contraire, il se montre digne de sa charge et les menace des pires représailles. Peu après, Anton ordonne froidement aux personnages d'exécuter le reste de l'équipage. Les points de Côté obscur risquent de voler bas, mais à jouer avec le feu... S'ils trouvent une solution honorable pour s'en sortir, n'insistez pas. De toute façon, ils sont déjà grillés. Anton a reçu l'ordre de ne pas détruire le navire et de ne pas effacer l'ordinateur de bord qui, selon les procédures standards, a enregistré toute l'attaque. Et, comme par hasard, on y voit distinctement les PJ pénétrant illégalement dans un vaisseau diplomatique...



Révélation !

Attention ! C'est l'épisode crucial du scénario. Préparez-le attentivement. Les rebondissements y sont nombreux et la bataille finale relativement difficile à mettre en place. Faites monter progressivement, mais inexorablement, la tension et surtout ne laissez aucun moment de répit aux PJ. L'action doit s'enchaîner à un rythme de plus en plus rapide à partir du moment où ils découvrent le fin mot de l'histoire. Il n'est plus temps d'hésiter, ni de changer d'avis.

Une fois l'attaque effectuée, le groupe replonge dans les astéroïdes. Au large de la base, le second vaisseau, sévèrement endommagé, abandonne le navire des PJ, qui s'enfonce inexorablement dans le foisonnement des cailloux tourbillonnant en tout sens. Un sentiment de malaise palpable s'empare de tous les hommes présents. Seul Anton et le pilote gardent leur calme. Au bout de quelques heures, l'appareil accroche le signal d'une



Pour Star Wars

▶ *Terwillinger, les mineurs et les habitants de Gersen*

Toutes races, compétences en moyenne à 3D+2.

▶ *Les pirates*

Toutes races, idem Cyberpirates, p. 170 des règles. Équipement divers.

▶ *Anton, chef pirate*

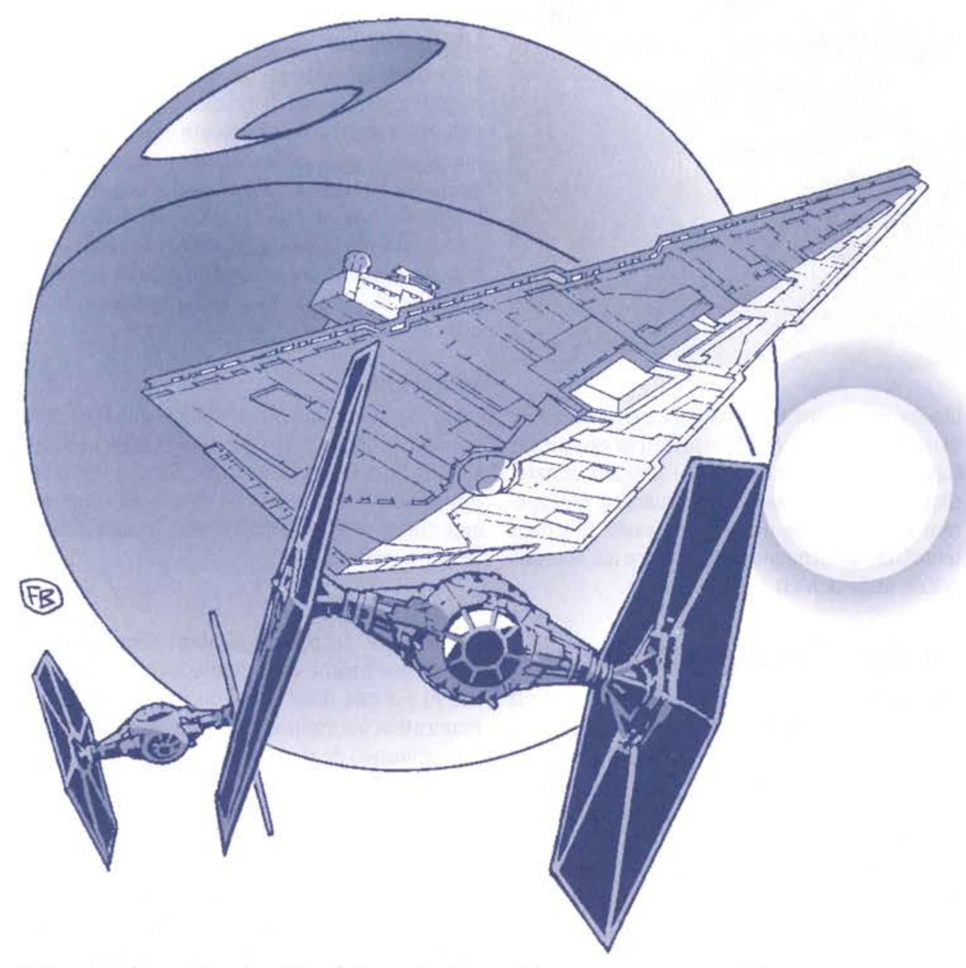
Idem Cyberpirate, tout à 4D.

▶ *Crazy Jack*

Idem pirates, avec Utilisation pistolet propulseur 4D+1 (ce qui lui permet d'éviter d'utiliser la charge antirecul et d'effectuer une manœuvre gratuite par round).

▶ *Les gardes de la base*

Idem Dengar, p. 91 du *Guide de la trilogie*.



imbécile zozotant régler la situation! Le Sénat a commencé à se poser des questions! Organa lui-même est venu ce matin me parler d'Hashaulh...
Vador : — Je m'occupe personnellement de ce problème, mon maître! Mes informateurs m'ont signalé la présence de sa fille dans le système de Ralltiir. Je suis actuellement en route...
Palpatine : — Bien! V'troren?
Tarkin : — J'ai le regret de vous annoncer sa disparition lors d'une attaque... Nous venons tout juste de retrouver l'épave... L'enregistrement de bord montre clairement qui sont ses agresseurs... Un avis de recherche a été lancé...
Xizor : — Quant à la piste Wostikian, affaire classée. Heler vient d'être assassiné au cours d'un déplacement et l'assassin a été arrêté. Il a avoué avoir agi sous les ordres du même groupe qui a attaqué le sénateur...
Tarkin : — Et ces pirates viennent tout juste de se jeter dans mes bras... Nous les remettrons sans tarder au commandant dirigeant les deux vaisseaux sénatoriaux dépêchés sur Hashaulh...
Palpatine : — Bien, bien... Interrogez V'troren et ses complices sur leurs relations avec les rebelles... Envoyez-moi les cadavres. Cela justifiera amplement le déclenchement des mesures d'urgence que je prépare... Et évacuez au plus vite l'Étoile de la Mort. Je veux que dans une semaine, plus rien ne subsiste du chantier...
Tarkin : — Bien... Pour sa première opération, j'ai déjà une petite idée... »

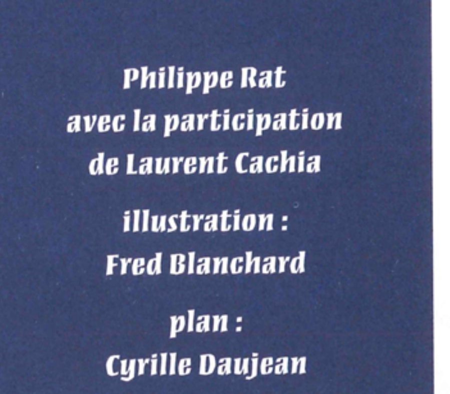
balise. L'ambiance à bord se détend, les astéroïdes se font moins denses. De toute évidence, le but est proche.
Soudain, une douzaine de petits chasseurs entoure le bâtiment, dans un rugissement de réacteurs totalement illogique, mais très spectaculaire. Si les PJ n'en ont jamais vu, c'est le moment de leur décrire des chasseurs Tie. Solidement escortés, les personnages viennent de pénétrer dans l'espace aérien du système Horuz. Ce que l'équipage aperçoit alors est à couper le souffle : pas moins de six gros bâtiments de guerre quadrillent la zone. Un septième, un destroyer stellaire de classe Super selon leur pilote, semble sur le point de quitter la zone! Anton programme une approche elliptique lui permettant de contourner la cinquième planète du système, Toprawa. Petit à petit, une lune se dessine juste derrière : l'Étoile de la Mort...
Car il s'agit bien d'elle! La vraie, la fantastique, la terrifiante machine de destruction de l'Empire! Achevée, menaçante, prête à l'emploi... Durant la descente vers la planète, les PJ devraient logiquement commencer à entrevoir le fin mot de l'histoire : les astéroïdes d'Hashaulh ne sont, finalement, pas si « hermétiques » que cela. Après la liquidation de Wostikian, Heler fut porté au pouvoir afin d'en assurer la protection et ce, au moyen de la fameuse zone de sécurité, laquelle est renforcée par un second rideau de défense, pris en charge par les Maraudeurs en échange d'une impunité totale. L'histoire se serait arrêtée là si Kenya Ir'laya n'avait pas trahi et cherché à vendre des informations sur le meurtre de l'ancien président d'Hashaulh. Dès lors, les événements se sont précipités. Soltan a été à son tour assassiné, Thermopyle s'en est mêlé, et à entraîné les PJ à sa suite...

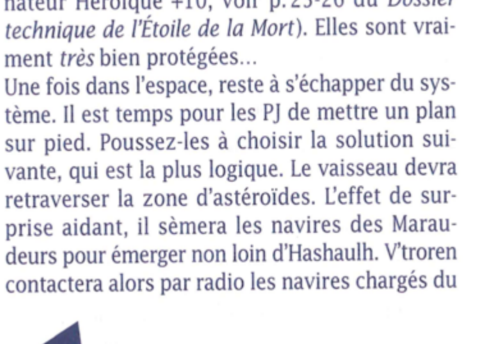
Ils sont tous là !

Le bâtiment se range sur l'un des quais de l'Étoile de la Mort, et est immédiatement entouré par une importante formation de soldats impériaux. L'équipage pirate est désarmé, puis escorté au travers d'une multitude de couloirs inondés d'une lumière crue, presque aveuglante. Personne ne parle et seul le bruit des bottes résonne. Puis le chef des gardes sépare le groupe en deux : d'un côté l'équipage, de l'autre Anton, V'troren et les PJ. L'interminable voyage continue. Seul V'troren est traité comme un véritable prisonnier. Jouez à fond sur la position ambiguë des PJ. Prisonniers, ou lieutenants d'Anton? L'attitude de ce dernier ne leur permet pas de trancher...
Ils finissent par se retrouver dans une salle de briefing confortable, en compagnie d'une vingtaine de gardes. Au fond de la pièce, de dos derrière un bureau, un homme (le Grand Moff Tarkin) s'adresse à des représentations holographiques. Il n'est pas difficile de mettre un nom à l'une des silhouettes. Il s'agit de Palpatine en personne! Un jet de Perception (diff. 20) permet d'apercevoir un autre individu derrière lui. Les PJ ne l'ont jamais vu, mais ils ne risquent pas de l'oublier : c'est le prince Xizor, le maître suprême du Soleil Noir. Quant à l'autre projection holo, c'est Dark Vador en personne!
Tarkin : « J'ai le grand honneur de vous annoncer que l'Arme est presque terminée...
Palpatine : — Bien! Il était temps! La situation n'a que trop duré! Que d'erreurs dans la protection de...
Xizor : — Je vous assure que...
Palpatine : — Silence, prince! Vous avez fait preuve d'une incroyable légèreté en envoyant cet

Prisonniers !

Les PJ sont donc transférés dans un quartier de haute sécurité du chantier orbital, où ils font connaissance avec la redoutable efficacité des droïds interrogateurs IT-O. Ce qu'ils diront est entièrement laissé à votre appréciation. Ils n'ont même pas besoin d'être au courant, afin de vous permettre de leur réserver quelques petites surprises après cette aventure...
Fort heureusement pour eux, la suite va leur permettre de s'évader. Les ordres de Tarkin sont, en effet, de faire disparaître toute trace du chantier, ce qui implique la liquidation des nombreux esclaves qui y travaillent. Ne se faisant aucune illusion sur ce qui les attend, ils tentent de se révolter, suivant ainsi l'exemple d'un certain Ackbar qui a réussi à s'enfuir à bord de la propre navette du Grand Moff.
La révolte commence juste après le départ définitif de l'Étoile de la Mort en hyperespace (destination Alderande). La suite n'est qu'une effroyable boucherie pleine d'actes héroïques et désespérés. Après maintes péripéties, incluant obligatoirement le sauvetage du sénateur V'troren (seul témoin pouvant les disculper de l'accusation de piraterie), nos héros finissent par s'emparer, avec l'aide d'une soixantaine d'autres prisonniers, d'une petite frégate d'escorte (une version un peu plus grosse des navettes de classe Lambda). L'appareillage s'effectue dans un chaos indescriptible, une véritable guerre civile faisant rage de toutes parts. Un blocus important est, par ailleurs, en train de s'organiser, empêchant tout espoir de saut en hyperespace. Petite précision pour ceux qui voudraient récupérer les plans de l'Étoile de la Mort au passage : le temps leur manque cruellement et, d'autre part, ces informa-


Philippe Rat
avec la participation
de Laurent Cachia
illustration :
Fred Blanchard
plan :
Cyrille Daujean



tions sont classées « niveau 3 » (Prog/Rép. ordinateur Héroïque +10, voir p. 25-26 du *Dossier technique de l'Étoile de la Mort*). Elles sont vraiment *très* bien protégées...
Une fois dans l'espace, reste à s'échapper du système. Il est temps pour les PJ de mettre un plan sur pied. Poussez-les à choisir la solution suivante, qui est la plus logique. Le vaisseau devra retraverser la zone d'astéroïdes. L'effet de surprise aidant, il sèmera les navires des Maraudeurs pour émerger non loin d'Hashaulh. V'troren contactera alors par radio les navires chargés du blocus, qui ne semblent pas être partie prenante dans la magouille. Ainsi escorté, il se posera sur Hashaulh et demandera aux vaisseaux sénatoriaux de le reconduire sur Coruscant, en espérant que Palpatine ne sera pas assez fou pour tenter une quelconque action contre lui. Mauvais calcul, mais ce n'est pas très grave...

La dernière bataille

Afin de le rendre plus clair, le combat final est découpé en séquences. Durant toute la bataille, faites du grand spectacle en oubliant les sacro-saintes règles de combat. Ne lésinez pas sur les effets spéciaux, et gardez à l'esprit le rôle crucial des chasseurs stellaires. Gardez V'troren comme atout afin de rattraper les bourdes trop importantes des PJ, mais laissez-les pleinement assumer leurs rôles de chefs de guerre.

Séquence 1

Les PJ sèment un destroyer et provoquent quelques dégâts en passant au large des Maraudeurs. Les astéroïdes infligent d'importants dommages à bord, notamment au niveau des hyperpropulseurs qui sont, dès lors, définitivement en panne. Durant toute cette partie, un petit droïd demande une entrevue aux PJ. Ces derniers, sous le poids de leurs nouvelles responsabilités, n'ont guère le temps de s'en préoccuper.

Séquence 2

Le vaisseau émerge des astéroïdes. V'troren lance son message de détresse. Quelques instants plus tard, six navires hashaulhiens font leur apparition. Le petit droïd insiste toujours. Au moment où l'on consent enfin à l'écouter, la flotte des Maraudeurs au grand complet émerge à son tour... Les Hashaulhiens se croient pris dans un piège ; la situation devient périlleuse pour les PJ qui doivent esquiver les attaques des deux groupes.

Séquence 3

Un furieux combat, relativement équilibré, s'engage entre les forces en présence. Le vaisseau des PJ est durement touché et part plus ou moins à la dérive...

Séquence 4

Le destroyer de la séquence 1 se lance à son tour dans la bataille, bientôt suivi par les deux vaisseaux sénatoriaux, informés par radio. L'amiral commandant les forces hashaulhiennes prend parti pour les PJ malgré ses ordres (Hashaulh est sous le coup de la loi martiale depuis l'annonce du meurtre d'Heler).

Séquence 5

Le petit droïd finit par se faire entendre. Stupeur ! Il a en mémoire la totalité des plans de l'Étoile de la Mort ! Il faut impérativement les communiquer à quelqu'un ! V'troren, sans hésiter, demande l'ouverture d'un canal d'urgence sur une ligne protégée. Dans le cas où les PJ décident de contacter Seldonia, cette dernière établit aussitôt un relais. Un correspondant lointain répond : « *Tantive IV*, j'écoute... » C'est le vaisseau de la princesse Leïa.

Séquence 6

Ordre est donné aux sénatoriaux et aux Hashaulhiens de protéger coûte que coûte les PJ. Le vaisseau est fortement endommagé, les alarmes sont toutes activées. Un second destroyer impérial apparaît, et se jette aussitôt dans la bataille. Début de la transmission.

Séquence 7

Catastrophe ! Deux Hashaulhiens sont détruits, créant une brèche dans le dispositif. Le navire des PJ est pris dans un rayon tracteur. La communication est coupée, l'antenne étant touchée. Un commando de réparateurs (les PJ ?) est désigné par V'troren. Des soldats d'apesanteur tentent de les empêcher de finir leur travail.

Séquence 8

Alors que tout semble perdu (un vaisseau sénatorial et trois Hashaulhiens sont hors service, quant à l'appareil des PJ, il est très endommagé), on assiste à l'apparition de cinq nouveaux vaisseaux de guerre et d'une multitude de petits chasseurs. Il s'agit des forces de la Résistance alderanienne d'Hari Seldonia. Les Impériaux et les pirates reculent.

Séquence 9

Contre-attaque des Impériaux, repoussée miraculeusement par deux fois. Début d'une troisième, fin de la transmission du message, ordre de désengagement lancé.

Séquence 10

Le vaisseau des PJ, à l'agonie, doit encore se libérer du rayon tracteur. De plus, un saut en hyperespace n'est possible qu'en transférant les commandes de bord sur le vaisseau de Seldonia. Pendant ce temps, un vaisseau pirate, dirigé par Anton, cherche à éperonner les PJ. Au moment de l'impact, fondu enchaîné dans l'hyperespace...

Épilogue

Noir total, texte déroulant sur fond étoilé : « C'est une période de guerre civile. Partis d'une base secrète, les Rebelles ont remporté leur première victoire sur l'abominable Empire galactique. Ils ont réussi à dérober les plans de l'arme absolue de l'Empire, l'Étoile de la Mort, une station spatiale assez puissante pour annihiler une planète toute entière. Poursuivie par les sbires de l'Empire, la princesse Leïa regagne sa base avec les plans volés qui pourront sauver son peuple et ramener la paix dans la galaxie... ».
Nos héros, quant à eux, font route vers Yavin IV. La saga peut commencer...



LES PNJ DE L'ÉPISODE VI

Pour Star Wars

► *Soldats de choc*
Idem p. 133 des règles.

► *Droïd interrogateur IT-O*
Idem p. 53 du *Guide de la trilogie*.

► *Esclaves*
Toutes races. Tout à 3D, compétences et équipement selon les besoins.

► *Vaisseau des PJ*
Taille vaisseau de guerre, Équipage 50, Manœuvrabilité 3D, Vitesse spatiale 4, Coque 4D, Écrans 2D+2, Armement 10 canons laser quadritubes (échelle chasseur, contrôle de feu 4D, dommages 4D). Équivalent de deux YT-1300 normaux (p. 121 des règles) à bord.

► *Les Maraudeurs*
Deux frégates Nebulon-B (p. 120 des règles), 40 petits chasseurs (équivalent au Z-95, p. 82 du *Guide de l'Alliance rebelle*), 8 transporteurs Ghtroc (p. 121 des règles).

► *Les Hashaulhiens*
Six croiseurs d'assaut. Taille vaisseau de guerre, Équipage 95, Manœuvrabilité 2D, Vitesse spatiale 4, Coque 6D, Écrans 2D, Armement 10 canons laser jumelés (échelle chasseur, contrôle de feu 3D, dommage 3D). 5 chasseurs d'interception chacun (équivalent Aile-X, p. 117 des règles)

► *Les Impériaux*
Équivalent de deux destroyers stellaires (p. 119 des règles). Sévèrement touchés par leur traversée des astéroïdes, ils fonctionnent à la moitié de leur puissance. Leurs capitaines sont expérimentés et agissent en parfaite coordination. 63 Tie disponibles.

► *Les troupes du Sénat*
Équivalents à des corvettes corelliennes (p. 120 des règles).

► *La Résistance alderanienne*
Cinq vaisseaux identiques à celui des PJ, avec 16 canons lasers quadritubes. 25 chasseurs (Z-95) à bord et 5 équivalents Ghtroc.



Accessoire

Alliés & suivants

Dans la plupart des jeux de rôle où l'on joue en campagne, c'est-à-dire sur le long terme, les personnages des joueurs se lient à d'autres individus. Ces derniers peuvent être des commanditaires, des amis, des experts, voire des compagnons de route. Vous trouverez ici deux « formulaires » pour tenir à jour les renseignements sur ces PNJ. Sur la première page se trouve une feuille détaillée pour les personnages importants. Quatre personnages secondaires peuvent tenir sur la deuxième. En fonction de votre manière de jouer, ils pourront être gérés par les joueurs ou par le meneur de jeu. Il est également possible de mixer les deux, les joueurs ayant connaissance seulement d'une mini fiche, et le meneur de jeu gardant par-devers lui la feuille complète.

Fiche de personnalité

Nom/nationalité : . . . .

Âge/description physique : . . . .

. . . .

. . . .

. . . .

Profession ou activité connue : . . . .

. . . .

. . . .

Sa vie de tous les jours : . . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

Possessions diverses : . . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

Comment les aventuriers l'ont rencontré : . . . .

. . . .

. . . .

. . . .

Ses rapports avec les aventuriers : . . . .

. . . .

. . . .

. . . .

Ses liens avec d'autres personnages non-joueurs : . . . .

. . . .

. . . .

. . . .

Portrait

Caractéristiques techniques

▶ Caractéristiques principales :

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

▶ Compétences principales :

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

▶ Caractéristiques de combat (PV, dégâts, etc.) :

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .



Accessoire

Alliés & suivants

Fiche de personnalité

Nom/nationalité : ....
Âge/description physique : ....
Profession ou activité connue : ....
Sa vie de tous les jours/caractère : ....
Possessions diverses : ....

- Caractéristiques principales : ....
- Compétences principales : ....
- Caractéristiques de combat (PV, dégâts, etc.) : ....

Fiche de personnalité

Nom/nationalité : ....
Âge/description physique : ....
Profession ou activité connue : ....
Sa vie de tous les jours/caractère : ....
Possessions diverses : ....

- Caractéristiques principales : ....
- Compétences principales : ....
- Caractéristiques de combat (PV, dégâts, etc.) : ....

Fiche de personnalité

Nom/nationalité : ....
Âge/description physique : ....
Profession ou activité connue : ....
Sa vie de tous les jours/caractère : ....
Possessions diverses : ....

- Caractéristiques principales : ....
- Compétences principales : ....
- Caractéristiques de combat (PV, dégâts, etc.) : ....

Fiche de personnalité

Nom/nationalité : ....
Âge/description physique : ....
Profession ou activité connue : ....
Sa vie de tous les jours/caractère : ....
Possessions diverses : ....

- Caractéristiques principales : ....
- Compétences principales : ....
- Caractéristiques de combat (PV, dégâts, etc.) : ....

Guardians est considéré par beaucoup comme l'un des plus beaux jeux de cartes à collectionner. Quoi de plus normal pour un jeu créé par Keith Parkinson, dessinateur des superbes illustrations de la saga Dragon Lance pour Advanced Dungeons & Dragons ? Certains protesteront : « Et Brom, alors ! Les couvertures Dark Sun, elles sont pas belles ? ». Justement, Brom aussi dessine pour Guardians. Ah mais...

N'allez pas imaginer que Guardians est seulement un joli jeu. C'est sans aucun doute le jeu de cartes le plus proche des wargames et de jeux de plateau. En effet, il allie astucieusement les atouts des jeux de cartes à collectionner (main cachée, construction savante de « deck », hasard dans le tirage) à ceux des jeux plus classiques (mouvement, rassemblement de troupes, attaques, contre-attaques, etc.).

Dans Guardians, vous constituez des armées de créatures (souvent farfelues) placées sous des boucliers. Ces boucliers conquièrent les terrains situés entre les territoires des deux joueurs, et affrontent les boucliers de l'ennemi. Chaque « deck » est bâti autour d'un Guardian (dont on dispose dès le départ), une super-créature immobile qui possède ses propres pouvoirs, avantages et faiblesses.

La combinaison d'un Gardian, des créatures, des sorts, des objets magiques et des terrains que vous choisissez dans votre collection pour être la plus efficace est une alchimie difficile mais passionnante. Ce premier article va vous donner quelques conseils pour bien vous en tirer.

GUARDIANS

D'ABORD DEUX PRÉCISIONS IMPORTANTES :

A Guardians, il est difficile de créer un deck « anti-jeu ». Pas de cartes pour empêcher l'autre de jouer, pas de cartes qui détruisent sans rémission les créatures de l'adversaire.

Les jeux sans créatures sont inconcevables et la destruction du Guardian adverse n'est que l'une des trois façons de gagner : vous pouvez aussi l'emporter en détruisant cinq boucliers de l'adversaire, ou en conquérant les six terrains contestés entre les deux forteresses des Guardians).

Voici quelques jeux-types que vous pouvez construire :

LE FOURRE-TOUT

vous avez acheté un paquet de base et deux recharges, et vous en avez fait un jeu de cinquante-cinq cartes en choisissant les plus jolies. Aucun problème ! Ca peut marcher quand même. Respectez juste un certain dosage, pas trop de sorts (cinq ou six maximum), une douzaine de boucliers (s'il y en a trop, ils serviront de terrains « cachés »), une dizaine de terrains et le reste en créatures.

LES JEUX RAPIDES

plusieurs possibilités pour ceux qui aiment les victoires-éclair. Dans Guardians, avoir la majorité des terrains contestés permet de tirer plus de cartes que l'adversaire. Ces jeux s'attachent à obtenir cet avantage et à étouffer l'ennemi sous un flot de créatures. Une méthode parmi d'autres consiste à mettre l'accent sur des créatures puissantes, voire volantes et un peu plus de terrains que la normale (11 ou 12). Dès que possible, formez plusieurs boucliers et occupez un maximum de terrains. Ensuite, profitant des cartes que vous tirez en plus grande quantité que votre adversaire, essayez de contrôler les six terrains contestés. Le risque : vos boucliers ayant peu de créatures sont vulnérables, un jeu tueur de boucliers sera votre nemesis.

LES JEUX CHASSEURS

Il s'agit de constituer un ou plusieurs boucliers meurtriers avec des combinaisons de créatures, d'objets magiques et de cartes de commandement très rentables (attaques à aire d'effet, attaques à distance, chevaliers + *invocation de St Ballantine*, etc...). Ensuite, il s'agit d'éliminer les boucliers ennemis présumés plus faibles. Le défaut de ce type de jeux ? Quoique puissants, vos boucliers seront peu nombreux, donc vulnérables à des cartes comme *Famine*. De plus, ces jeux contrôlent souvent moins de terrains que l'adversaire, d'où un déficit en cartes tirées. Sa force réside dans la menace qu'il crée. Une fois que trois ou quatre boucliers ont été détruits, l'adversaire n'a plus le droit à l'erreur.



LES JEUX DE PETITES CRÉATURES

la plupart des Guardians tirent une carte de plus si leur dominante est la plus faible. Lorsqu'une créature est la carte dominante, sa Vitalité devient la valeur de dominante. Une meute de petites créatures permet d'avoir souvent cet avantage. En outre, faible vitalité ne veut pas dire faible créature : *Floyd le cochon volant*, les *fées* et toutes les petites créatures peuvent, par le biais des attaques secondaires vaincre des boucliers plus forts. Le Guardian Tookle est très adapté à ce type de jeu : il vous permet de tirer une carte supplémentaire si votre dominante est une petite créature ! Deux cartes vitales pour ce jeu : *Dispersion de la magie* (contre les Attaques à aire d'effet, très meurtrières) et le *Graal* (pour ressusciter les créatures tuées, car vous aurez de nombreuses pertes).

LES JEUX « TUEURS DE GUARDIAN »

le but est de constituer un bouclier capable de détruire le Guardian ennemi. Combiner le *Geyser Poussiéreux* (qui fait automatiquement égalité, comme attaquant primaire) avec une attaque à distance permet de vaincre un Guardian à coup sûr ! Bien sûr, le tueur ultime, c'est l'*Élémentaire d'énergie supérieur* qui, outre sa Vitalité de 12, peut recevoir une Influence **sans limite :** un Élémentaire, trois pierres de pouvoir et le Guardian ennemi est supprimé. Deux inconvénients à ce jeu : il faut passer la forteresse ennemie sans perdre les créatures anti-Guardian et la défense des terrains contestés est mal assurée. Si l'attaque principale échoue, l'ennemi aura un tel avantage en cartes tirées par tour que la partie sera presque jouée. Néanmoins, c'est un jeu très intéressant à condition d'obtenir ce fameux *Élémentaire*, l'une des cartes les plus recherchées.



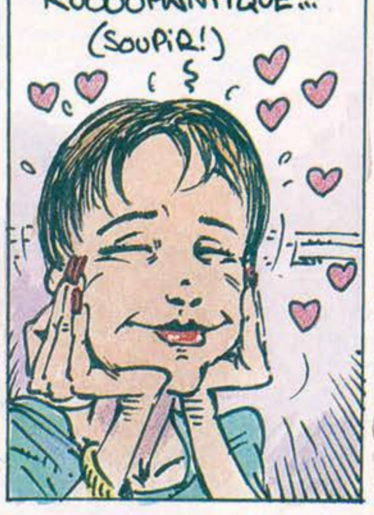
Certes, de nombreux autres jeux-types existent. La prochaine fois, nous vous en proposerons de nouveaux, avec en plus la composition d'un jeu sans terrains (ou presque) ; et bientôt, la salle du trésor, un défilé de mode, la ménagerie et plein d'autres surprises !

D.F

CACTUS BELLI PRODUCTION PRÉSENTE :

LE RETOUR DE MAX, L'AVENTURIER (T.M)







PROFESSION : MENEUR DE JEU

Au fait, pourquoi on est là ?

Hein ! D'abord ! Pourquoi

Motivations et rencontre des personnages à *L'appel de Cthulhu*

C'est vrai, ça ! Après tout

« T'as vu... dans le journal, ils parlent d'un village où les gens disparaissent bizarrement...

Même que !

— C'est loin ?

— 800 kilomètres seulement.

— Bon, je pose des congés, j'achète un fusil de chasse... en roulant bien, on pourra y être demain matin.

— Super ! Je préviens deux ou trois vagues copains et on décolle. »

Une aventure pour *L'appel de Cthulhu* commence bien souvent de cette façon. Ce type d'introduction a le mérite de la simplicité, mais laisse sur leur faim les joueurs épris de réalisme. Voici donc quelques idées pour étoffer vos scénarios.

Pourquoi moi ?

La plupart des investigateurs sont au départ de simples citoyens, qui ne demandent rien de mieux qu'on leur fiche la paix. Pour se lancer dans l'aventure, y consacrer leur temps, leur argent, enfreindre la loi, et affronter des abominations, ils doivent avoir de très bonnes motivations. Ils doivent aussi avoir des raisons précises pour coopérer avec les autres personnages, et pour régler les problèmes eux-mêmes, sans faire appel aux autorités. Une motivation n'est pas seulement un prétexte pour commencer une aventure : elle doit y ancrer les personnages jusqu'à la fin. Elle doit aussi être compatible avec celle des autres personnages, si possible commune au groupe tout entier. Une fois la motivation trouvée, elle doit être clairement indiquée aux joueurs, de façon explicite si nécessaire. C'est elle qui doit guider leurs actions et donner une structure logique à toute l'aventure. Rien de pire qu'un groupe d'investigateurs qui agit au hasard, en ayant oublié pourquoi il est là et ce qu'il veut vraiment faire. Voici quelques moyens d'impliquer les investigateurs, individuellement et en tant que groupe.

Je fais mon boulot, moi !

Les professions de beaucoup d'investigateurs suffisent théoriquement à justifier leur implication dans une enquête. L'intérêt professionnel doit cependant être réel et bien souligné : « Cette statuette confirme complètement ta théorie sur les rites cachés des Aztèques ! Elle pourrait être capitale pour ta carrière, tu ne vas pas l'abandonner pour quelques vagues menaces ! »
Même les enquêteurs professionnels ont besoin d'un bon motif pour mener une enquête en dépit du danger. Une journaliste mondaine qui « couvre » une soirée privée n'a aucune raison de jouer les Rouletabille si la maîtresse de maison est retrouvée égorgée à la cave ! Et un détective privé n'a pas de temps à perdre avec des affaires pour lesquelles personne n'est prêt à le payer.
L'argent est une motivation vieille comme le jeu de rôle. Elle est très simple à manier, mais elle risque d'altérer l'ambiance du jeu. « Monsieur, on a retrouvé l'assassin de votre fille, un vrai tordu. Voilà son nom et son adresse, merci pour le chèque... Ah, sinon, cette affaire est vaguement liée à une histoire de monstres rôdant dans les égouts, mais c'est pas notre problème... » L'argent doit rester un point de départ, tout comme la profession.

Votre mission, si vous l'acceptez...

La « mission » est aussi un grand classique du jeu de rôle. Un peu artificielle mais très souple, elle peut être greffée sur la plupart des scénarios existant. Son commanditaire doit être crédible. Il peut s'agir d'un ami dépassé par les événements, d'un service de renseignements mal introduit dans un milieu spécifique, d'une société secrète dédiée à combattre le mal, etc. On ne confiera une mission aux investigateurs que s'ils semblent qualifiés pour la mener à bien. Si un savant invalide décide de retrouver la trace de son associé parti avec les plans d'une machine à lire les rêves, pourquoi ferait-il appel à son copain historien, à une professeur de latin et à un ancien boxeur ? La mission concerne des personnages ayant un savoir-faire dans un domaine qui manque à leur employeur (souvent celui de l'occulte).
Les investigateurs peuvent être payés pour faire une mission, mais le chantage, la menace, l'échange d'informations ou la manipulation sont nettement plus rigolos !

> **Drame & Démesure**
>
> **Soignez les circonstances de vos introductions. Ce qui pousse un individu à entrer dans une aventure n'est pas seulement rationnel : dans un contexte hors du commun, chacun peut être amené à agir de façon inhabituelle. Une simple lettre d'un vieil oncle à moitié fou aura peu de chance de mettre en branle un personnage qui vit à l'autre bout du pays. Par contre, si le vieil oncle réunit ses neveux autour de son lit de mort, dans son manoir des Highlands, il sera certainement écouté.**

Quelle est ta quête ?

La « quête » n'est pas réservée aux personnages de *D&D*. Le tout est de définir son but : on évitera de partir à la recherche d'épées magiques anti-shoggoth et autre sceptre enchanté de Cthulhu ! Par contre, la substance qui peut faire sortir un ami de la catalepsie, ou le guérisseur qui pourrait soulager le personnage de ses cauchemars à répétition font très bien l'affaire. Attention, le scénario ne doit pas être : identifier le lieu, casser la figure aux gardiens byakhees et repartir avec le « trésor » ! L'objet de la quête doit amener à entrer dans une véritable intrigue, longue et pleine de rebondissements. Il peut être également recherché par une secte, ou être détenu par un sorcier qui lui réserve un usage beaucoup plus sinistre que ce que les investigateurs voulaient en faire... Ce n'est qu'après des années d'aventure que les investigateurs verront enfin leur quête aboutir – avec peut-être une mauvaise surprise au final.

L'amour, toujours !

Les sentiments sont une motivation idéale, pourtant peu utilisée. Demandez à vos joueurs de dresser une liste des proches de leurs personnages. Amis, parents, autant de victimes possibles pour vos méchants ! Les proches en question doivent être vraiment chers aux investigateurs : peu de gens traverseront la moitié du monde juste pour élucider la disparition d'un vague copain d'université.
Vous pouvez même faire perdre des points de santé mentale aux investigateurs affectés par un drame familial. « Le visage de ta sœur défigurée hante tes nuits. La psychanalyse et les calmants sont inefficaces. Peu à peu, ton obsession de vengeance te fait perdre tout intérêt pour la vie... Tu dois agir avant de devenir complètement fou ! »

L'engrenage infernal

Compliqué à mettre en place, mais efficace et jubilatoire. L'investigateur ne veut pas enquêter, mais il y est contraint par les événements, le plus souvent pour sauver sa peau ou prouver son innocence. Schéma de base : l'investigateur était là « au mauvais moment », et les apparences sont contre lui. « Toi, tu as vu la créature, mais qui va te croire ? Et avoue qu'avec ce couteau à la main et tout le sang sur tes vêtements, tu fais un candidat idéal pour la chaise électrique ! » Variante : l'investigateur est entré en possession de quelque chose qu'il n'aurait jamais dû avoir, puis il l'a perdu. S'il ne le retrouve pas, il passera un sale quart d'heure...

Rattrapé par son passé

Le passé des investigateurs, imaginé par les joueurs au moment de la création du personnage ou bien raconté par le gardien des arcanes, peut être un excellent point de départ pour une aventure. « Au départ, tu as cru à une coïncidence, mais c'est le troisième exmembre de la Confrérie de la Licorne qui a un accident mortel ! Impossible d'aller voir la police sans parler de toutes les bêtises que vous aviez commises à l'époque, et ça ferait désordre pour ta carrière d'avocat... Tu vas devoir enquêter tout seul. »
L'événement passé doit être assez exceptionnel pour justifier l'inquiétude du personnage : appartenance à une société secrète, témoin d'un fait divers très bizarre, victime d'une agression jamais élucidée, ou vieille malédiction familiale qui semble recommencer.

Qui c'est, ceux-là ?

Vous croyez avoir trouvé une bonne motivation pour chaque investigateur ? Le détective fauché est payé grassement pour enquêter sur un meurtre, l'archéologue est le grand frère de la victime, le médecin légiste risque son boulot s'il ne découvre pas qui a dérobé le corps à la morgue, et la journaliste est la suspecte numéro un. Parfait. Mais qu'est-ce qui va pousser ces quatre personnes de professions et de milieux différents à coopérer ? Pas évident ! Plusieurs possibilités existent pourtant pour réunir des investigateurs qui ne se connaissent pas.

La bande de copains

Le plus simple. Ils doivent être de très bons copains, au point de risquer leur vie pour une affaire qui ne les concerne pas tous directement. N'hésitez pas à en faire des intimes, père et fils ou mari et femme. Un petit secret de famille peut même être ajouté à l'intrigue...

Tous dans la même galère

Les investigateurs sont obligés de coopérer pour s'en tirer. Surtout justifié s'ils sont seuls dans un endroit clos : dirigeable en perdition, île déserte, pension de famille isolée... Atten-

tion, s'il y a des PNJ, il n'y a aucune raison pour que seuls les investigateurs se regroupent spontanément !

Le point commun

Les investigateurs, et eux seuls, ont un point commun qui semble lié à l'affaire. Menacés par les mêmes lettres anonymes, anciens élèves de la victime... Attention, cela ne doit pas être une coïncidence mais un élément de l'intrigue, sinon ils n'ont aucune raison de dépasser le stade du « Tiens ! vous êtes là, vous aussi ! ».

La réaction en chaîne

Un ou plusieurs personnages sont amenés à aider les investigateurs et se retrouvent dans les ennuis jusqu'au cou. Idéal pour intégrer un nouveau personnage dans un groupe. « Au départ, ils t'ont juste donné à traduire ce texte sanscrit. Mais le cambriolage de ton appartement et la mort horrible de ton ami t'ont fait réfléchir. Tu retournes voir ces gens et tu leur demandes sur quoi ils enquêtaient vraiment... »

Un investigateur, ça investigue !

Après quelques aventures, l'équipe est constituée, et les événements vécus en commun suffisent à justifier la coopération des différents personnages : ils partagent des secrets si lourds à porter... Par contre, on ne peut pas utiliser dix fois de suite les mêmes ficelles pour les mettre dans le bain : zigouiller toute leur famille et multiplier les problèmes surgis de leur passé, à la longue, ça fait artificiel. Et compter sur le hasard pour que, justement, ils soient là quand un truc bizarre se produit, c'est un peu gros. Pour pallier cet inconvénient, plusieurs solutions.

Parano, quand tu nous tiens...

Les investigateurs expérimentés ont conscience de l'abominable réalité du monde, et sont sans doute un peu paranos. Ils sont à l'affût. Un fait divers bizarre qui n'attirerait pas l'attention du commun des mortels, un simple mot, peut les inciter à partir à l'aventure. Surtout si un gros problème ancien n'a jamais été vraiment résolu : « Et cette série de meurtres inexpliqués, si c'étaient les deux survivants de la secte d'il y a trois ans ? On ferait mieux de s'en inquiéter avant qu'ils ne nous retrouvent ! »

C'était pas vraiment fini...

Les PNJ des précédentes aventures sont épatants pour en commencer une nouvelle. Gentils, ils ont apprécié l'efficacité des investigateurs et en redemandent, ou les recommandent auprès de leurs amis. Méchants, ils n'en ont pas fini avec eux et veulent se venger, ou récupérer leurs précieux manuscrits. Ceux-ci, comme tous les trucs bizarres récupérés à gauche et à droite, peuvent d'ailleurs susciter bien des convoitises. Sans compter les objets magiques qui attirent les pires ennuis.

Allô, ici Cthulhu Rapide Service !

La notoriété des investigateurs est parfois suffisante pour inciter des organisations puissantes, plus ou moins recommandables, à faire appel à leur services : on retrouve alors le principe de la « mission ». A moins que ce soit les investigateurs qui mettent en place une véritable agence de recherches paranormales. Après tout, il faut bien vivre !

Que fait la police ?

Chacun a des raisons d'enquêter ; le groupe d'investigateurs est constitué et homogène... parfait. Mais pourquoi ces braves gens prendraient-ils des risques, alors que dans leur situation n'importe qui irait prévenir la police (ou le plombier s'il s'agit juste de bruits bizarres dans les égouts) ? Encore un problème à résoudre si l'on veut une partie où les motivations des personnages ne soient pas seulement « ben, je veux terminer le module ». Voici plusieurs trucs pour écarter les autorités des solutions s'offrant aux personnages.

Les apparences sont contre nous

« Aller voir la police ? Et comment tu leur expliques les cinq corps qui sont à la cave ? » Ce truc est spécialement efficace si un ou plusieurs investigateurs n'ont pas intérêt à voir la police fouiller dans leurs affaires. Les gangsters et les cadavres ne sont pas indispensables : une maîtresse ou des petites magouilles financières suffisent à rendre prudent. Attention, les investigateurs peuvent tout de même donner un coup de fil anonyme au commissariat...

La police a mieux à faire

« Des fugues d'adolescents, j'en vois des dizaines chaque mois, mon pauvre monsieur. On vous appelle si on trouve quelque chose ! » L'excuse idéale pour les scénarios qui démarrent doucement. Tant que le sang n'a pas coulé, c'est difficile de faire bouger la maréchaussée.

Ce ne sont pas vos oignons !

Il y a déjà une théorie officielle, les investigateurs dérangent. « Écoutez, le vieux gitan a avoué les meurtres ! Je ne vais quand même pas rouvrir le dossier sur la foi de trois photos plutôt ratées ! » Si les méchants sont assez machiavéliques, ils auront pris soin de brouiller les pistes de façon efficace. A moins que les flics soient juste passablement fainéants !

Mais qu'est-ce qu'ils font, bon sang ?

La police n'est pas joignable à temps, ou elle ne peut pas intervenir assez vite. Seuls les investigateurs peuvent agir. S'ils l'ignorent, il faut à tout prix qu'ils s'en rendent compte, sans quoi le scénario court à la catastrophe. Idéal si l'aventure se déroule dans un lieu isolé.

C'est trop énorme

« Donc, ce sont des monstres, hein ? Et si je n'envoie pas cinquante hommes faire les marioles dans les collines, ils vont provoquer un tremblement de terre ! Ben tiens ! » Évidemment, ce raisonnement ne tient que si les investigateurs n'apportent aucune preuve pour appuyer leur demande.

Le méchant a le bras long

Appeler la police servirait juste à s'attirer des ennuis. Attention, les investigateurs doivent le deviner ! Glissez un indice subtil indiquant les liens entre les pouvoirs publics et les méchants. « Dis donc, au bar avec le commissaire, c'est pas Von Krieg, là ? Merde alors, il connaît tout le monde, ce salaud ! »

C'est un vaste complot !

Version élargie de la précédente, où l'on devine (ou croit deviner) que les ennemis sont vraiment partout ! Évidemment idéal dans une campagne de longue haleine, où les investigateurs eux-mêmes deviennent un peu paranos.

La police ? Mais c'est nous !

A terme, si les contacts avec la police sont toujours négatifs, les investigateurs prendront l'habitude de tout régler eux-mêmes. A moins qu'au contraire, les autorités leur confient finalement certains dossiers particulièrement étranges, ce qui résout également le problème de leurs motivations et des introductions des scénarios.

Paul Martin
illustration : Éric Puech

SHOPPING

« LES JEUX DE RÔLES N'INDUISENT PAS LA VIOLENCE »

Jeux de rôles, jeux drôles ?

LES JEUX DE ROLE SONT-ILS DANGEREUX ?

Sinistre profanation

500 MILLIERS de rôlistes*

C'est rien de le dire !

Parmi nos lecteurs, nombreux sont ceux qui se déclarent fatigués de la sinistrose ambiante, du défaitisme du milieu et du bourrage de crâne sur le thème « nous sommes des incompris, personne ne nous aime ». Soyons clairs : ce n'est pas en occultant le problème que nous le ferons disparaître. Pour autant, il n'est pas nécessaire de courber l'échine en attendant la punition, d'autant que nous n'avons pas que des ennemis dans les médias. En nous penchant sur les coupures de presse que nous récoltons amoureusement, avec l'aide de nos lecteurs, nous nous sommes rendus compte que nous avions largement de quoi alimenter un conséquent dossier de presse « pro jeu de rôle ». Le but : vous prouver que tous les journalistes ne sont pas des menteurs, des hypocrites ou des flemmards (cochez la ou les cases de votre choix), mais aussi, et surtout, vous aider à défendre votre passion aux yeux de ceux qui la condamnent. Ceux dont les parents ou les amis aimeraient bien les voir laisser tomber ces « jeux qui rendent cinglés, d'ailleurs je l'ai vu à la télé » le savent bien : des arguments du style « non, ça ne rend pas fou parce que ça ne rend pas fou » ou « mais puisque je te dis que c'est pas dangereux – d'ailleurs même Casus Belli le dit » ne sont pas toujours recevables. Par contre, tel article de *La Vie*, du *Midi libre* ou du *Point* pourra peut-être vous aider à faire évoluer les mentalités autour de vous. Adaptez-vous aux goûts et aux convictions de vos interlocuteurs, soyez patient et tolérant, et vous obtiendrez certainement de bons résultats. Autre chose : n'hésitez pas à faire connaître ce dossier, à le photocopier, à le prêter et à le faire circuler. Dans votre lutte contre l'obscurantisme et les idées reçues, il peut être un précieux allié.

* Selon les organisateurs.

La presse positive

L'article du lieutenant Matelly, paru dans notre numéro 101, a eu de notables répercussions dans la presse, et même des journalistes hostiles au jeu ont revu leur opinion. Une des raisons de l'impact de cet article est l'argumentation : citant ses sources, analysant des documents à la lumière d'autres documents, le Lt Matelly étaye ses dires.
A Casus, nous suivons de près tout ce qui se dit ou s'écrit sur le sujet qui nous est cher. Pour ceux d'entre vous qui ont besoin de convaincre, et sont souvent limités à leur seule parole, voici quelques extraits de notre dossier de presse*.

*** Faute de place, nous ne reproduisons pas ici l'intégralité des articles que nous avons réunis. Mais contre une enveloppe de format 21 x 29,7 auto adressée timbrée à 6,70 F, nous pouvons vous faire parvenir une copie (de copie !...) des trois articles les plus documentés, explicites et neutres sur le jeu de rôle. Même datant de courant 95, ils restent de très bonnes références. Si vous êtes doué pour les recherches en bibliothèque, voici leurs références : *La Vie* (n° 2585 du 16 mars 1995, supplément *Famille*), *Le Point* (n° 1183 du 20 mai 1995) et *La Croix Parents et Enfants* (n° non indiqué).**

Télérama

22.35 ● F2 23.45 6925966

Bas les masques

Attention jeux dangereux

Magazine de Mireille Dumas, Martine Lupi, Isabelle Pelletier. Présentation : M. Dumas. Réalisation : Dominique Colonna. Le personnage qu'il jouait s'appelait Marvin. Principal trait de caractère : maléfique. Adepte des jeux de rôle, Christophe, 16 ans, a été retrouvé mort dans son lycée. Suicide ? Accident ? Ses parents s'interrogent encore. L'adolescent a-t-il été débordé, envahi par son personnage au point de confondre la réalité et la fiction ? Cet autre Christophe, 20 ans, a suivi, lui, une thérapie pour se désintoxiquer de son engouement pour ce type de jeux. Enfin, Anne, la mère de Julien, ne peut accepter la mort de son fils qu'elle ne peut s'empêcher de lier, elle aussi, à cette activité. Des jeux dangereux, semble timidement – mais résolument – poser l'émission, qui s'aventure en terrain mouvant, et ne pointe que des cas extrêmes. Ils « *cristallisent les problèmes qui existent déjà, bien avant de commencer à jouer* », explique le docteur Abgral (la caution médicale ?), « *spécialiste de la manipulation mentale* ». Ses interventions, homéopathiques et rationnelles, ne font guère le poids face à un effet de loupe accusateur et partial, où se mirent des jeux de rôle forcément diaboliques et néfastes. Un raccourci bien simpliste.

Flore Geffroy

Télérama, sous la plume de Flore Geffroy, n'est pas sensible aux incantations de la gouroue de secours Mireille Dumas, soulignant au passage le rôle ambigu du « spécialiste de la manipulation mentale » (témoin ou actif ?), le Dr Abgral.

Télé Star

Laissez-les rêver

Mon fils, 21 ans, joue depuis l'âge de 14 ans aux jeux de rôle. Etant «bien dans sa tête», il n'a pas l'ombre du comportement des trois garçons de «Bas les masques» du 11 octobre ! Dommage qu'on n'ait vu que ces cas, qui avaient au moins deux points en commun : le divorce des parents et la pension où ils étaient enfermés six jours sur sept, à un âge où l'on rêve de liberté... La cause du suicide serait peut-être à chercher de ce côté ? Lorsque mon fils et ses amis se lancent dans un jeu, à la maison, ils passent un excellent moment et je n'ai pas l'impression d'abriter de futurs assassins ! Je préfère les voir là plutôt qu'à traîner dans les cafés ou les boîtes de nuit... Nos enfants seraient moins agressifs si leur avenir – tant scolaire que social et affectif – était plus souriant. Certains se réfugient dans la drogue ou l'alcool, quand s'autres se défoulent autour d'une table ou dans la nature. Peut-on leur reprocher de vouloir être, un instant, le maître qui ouvre les portes ?

M.B. de Bonson

Dans cet extrait du courrier de *Télé Star*, pas de journalisme, mais la simple réaction d'une mère qui a voulu dire par écrit ce que nombre de gens n'ont émis que dans le cadre familial.

L'hebdomadaire *La Croix* a consacré un long dossier au jeu de rôle. Impossible de le reproduire ici en entier (il fait 4 pages), les informations constructives sont diluées au milieu de l'explication du jeu de rôle et d'une approche des joueurs. C'est l'avis du psy qui vous sera sans doute le plus utile.
Un avis que complètent les deux encadrés de la page suivante, avec une nuance de taille : Chantal Magdeleinat a été joueuse, et elle peut donc faire peser dans son argumentation une analyse a posteriori d'une réelle connaissance des jeux de rôle en général, mais aussi des joueurs qu'elle a pu côtoyer.

La Croix

DOSSIER/JEUX DE RÔLES

Réflexion

Une nouvelle façon de jouer

Cette culture inconnue des parents les effraie parfois, mais elle développe logique, curiosité, imagination et réflexion chez les jeunes.

Le docteur Chantal Magdeleinat, psychiatre à l'hôpital Sainte-Anne (service du professeur. Dormoy), a pratiqué elle-même les jeux de rôles.

Le jeu de rôles est-il dangereux ?
Dr Chantal Magdeleinat : On a évoqué, c'est vrai, la responsabilité des jeux de rôle dans deux faits divers. Le premier cas est celui d'un jeune d'Amiens mort d'une décharge de pistolet à grenailles. Le deuxième, c'est celui plus récent du lycéen d'Istres, qui s'est identifié à un des personnages du jeu et a poignardé un enseignant. Jusqu'à présent cependant, rien n'a permis d'établir un lien de causalité.
Si certains jeunes ont commis des violences, c'est qu'ils étaient par ailleurs déjà fragilisés sur le plan psychologique. Chez eux, ces problèmes se seraient révélés d'une manière ou d'une autre. Sur le plan psychiatrique, on ne peut pas dire aujourd'hui que le jeu de rôles facilite le « passage à l'acte ».
D'une part, parce que les jeunes qui jouent ne s'identifient pas à un personnage mais jouent ce personnage, avec la distance nécessaire. Ensuite, parce qu'ils n'ont pas la possibilité de jouer ce personnage en toute liberté. Le personnage a un descriptif déterminé à l'avance – des qualités et caractères – que les joueurs doivent respecter scrupuleusement. Le maître de jeu est là pour rappeler ses caractéristiques et veiller au grain.
S'il « décoince » certains timides parce qu'il favorise l'expression et l'improvisation, le jeu de rôles, contrairement au psychodrame, n'a aucune visée thérapeutique. Sa fonction est essentiellement ludique. On peut se prendre pendant quelques heures pour un chercheur d'or dans la forêt amazonienne, sans pour autant souffrir d'une pathologie de déni de la réalité !
De la même façon, se lancer dans le jeu de rôles ne veut pas dire qu'on a besoin d'un traitement psychologique. Bien sûr, comme tout phénomène de groupe, ce jeu peut connaître des dérapages qui tiennent à la composition du groupe. Si certains joueurs ont un tempérament pervers ou une tendance sadique, notamment le maître de jeu, on peut basculer hors de la réalité. Mais le jeu de rôle n'est jamais la cause première d'un tel état des choses. Pas plus que d'autres jeux comme les échecs.

Quelles sont les qualités requises par ces jeux ?
Les jeux de rôles ont un univers structuré, une logique à respecter, des règles strictes. Ce sont des jeux compliqués qui réclament des qualités plutôt positives. Qui plus est, ce jeu requiert une assiduité et supporte mal les velléitaires ! Il faut tenir la longueur, beaucoup se documenter, lire parfois d'épais manuels en anglais. Pour recréer un univers historique avec un souci de vérité, il faut aussi un certain degré de curiosité. Le jeu de rôles, c'est un peu une équipe de théâtre improvisée avec un but commun : dénouer une énigme. Il réclame de la réflexion, de la logique mais aussi un vrai talent d'acteur. Bref, cela nécessite de faire marcher sa cervelle.

L'univers des jeux de rôles n'est-il pas inquiétant ?
Magiciens, vampires, extraterrestres, etc. : l'univers des jeux de rôles est le plus souvent fantastique. Pas de panique pourtant, tous ces monstres ne traumatisent pas plus les jeunes que les loups ou les sorcières ne traumatisaient les précédentes générations : on se prend au jeu mais, au fond, on n'est pas dupe... Chaque âge a besoin de s'inventer des monstres pour les vaincre. C'est excitant mais pas malsain.
Certains jeux de rôles comportent, c'est vrai, des univers plus glauques que d'autres. Là encore, les joueurs savent, le plus souvent, faire la part des choses ; pour eux, l'univers n'est que le cadre d'un jeu, ils l'investissent au second degré le temps d'une partie. Par précaution et pour éviter des confusions chez les plus jeunes, certains jeux – comme par exemple *Kult* – sont cependant recommandés seulement à partir de16 ans.
Le jeu de rôles se joue autour d'une table. Certains organisent aussi des jeux de rôles grandeur nature *(lire l'article de Jean-Luc Ferré, page 8)*. Cet exercice est plus propice aux dérapages : on joue à se faire peur et certains prennent vraiment peur... Pas évident de se retrouver seul au cœur de la nuit au milieu des bois. Cela rappelle certaines mauvaises farces de colonie de vacances du style « une nuit à chasser le dahut en solitaire ». De ce côté-là, les jeux de rôles grandeur nature n'ont rien inventé mais ils ne se montrent pas plus malins que leurs aînés. Les parties autour d'une table sont beaucoup plus riches et imaginatives.

En tant que parent, faut-il s'intéresser aux jeux de rôles ?
Les jeux de rôles font partie d'une nouvelle génération de jeux, tout comme les jeux-vidéos, les jeux informatiques ou les nouveaux jeux de cartes comme *Magic (voir notre numéro du 5 mai)*. Si ces jeux effrayent parfois les parents, c'est qu'il s'agit vraiment d'une culture qui leur est inconnue.
Passionnant beaucoup de jeunes, ils ne sont pas pour autant tournés contre les adultes. En tant qu'éducateurs, enseignants et parents ne peuvent passer à côté d'un tel phénomène. Sans se plonger directement dans d'interminables parties, on pourra donc commencer son initiation à l'univers des jeux de rôles en lisant l'un des livres qui les a inspirés, *le Seigneur des anneaux* de J. R. Tolkien (édité en livre de poche). Il permettra de comprendre ce qui peut captiver ainsi les nouvelles générations. En outre, ce livre se révélera une excellente lecture de vacances !

Recueilli par Jean-Laurent Poli et Anne Ponce

Trafic de cartes

Jean-Laurent Poli

Magic, le dernier jeu de rôles à la mode, suscite un engouement tel qu'il conduit des jeunes à passer de longues heures devant les boutiques spécialisées où s'échangent à prix d'or les cartes rares du jeu : 1000 à 1500 F pièce !

Encore et encore ?

Oui, encore l'avis des psy, pour montrer que non seulement ils ne sont pas tous dogmatiques et amateurs d'effets de manche, mais qu'ils ont aussi de l'humour. Et puis, même remarque que pour la page précédente : les autres réflexions intéressantes sont trop disséminées dans le corps de l'article principal, surtout descriptif.

Fragile ?

Il reste un détail un peu gênant dans ces déclarations : le sens que donnent ces médecins au mot « fragile ».

De ce fait, leurs propos peuvent être compris de deux manières fort différentes, surtout par les mères de famille qui lisent ces articles : dans leur esprit, leur enfant est toujours « fragile ». Or si le psy explique que par « fragile », il entend un individu dont la personnalité est déstabilisée, et qui devrait consulter un psychothérapeute, ces mêmes mères de famille vont tomber dans l'excès inverse : « Mon enfant n'a pas besoin d'un psychiatre, il n'est pas malade, enfin ! » Or pour certains, si.

Et s'il n'y a personne pour s'en apercevoir, et qu'ils déboulent dans un club de jeu, ce sera la faute à qui ? Hum ?

La Vie

OLIVIER GINOUX, PÉDOPSYCHIATRE

A déconseiller aux personnalités fragiles

Faut-il commencer à tricoter une camisole si votre enfant affirme vouloir bouter hors de sa chambre des hordes de trolls ? Risque-t-il, en tombant de sa chaise, de basculer dans la folie ? Même s'il faut prendre soin de distinguer les jeux de rôle sur plateau des jeux "grandeur nature", ces interrogations sont légitimes. Olivier Ginoux, pédopsychiatre à la consultation pour adolescents du dispensaire infanto-juvénile du XIV[e] arrondissement de Paris, rattaché à l'hôpital Sainte-Anne, nous livre quelques indications.

« Le jeu de rôle est à la fois une façon de structurer sa personnalité et de se fondre dans un collectif. Dès l'enfance, tout être humain, en jouant avec son premier soldat de plomb ou sa première poupée, apprend à faire semblant, à "faire comme si", tout en sachant qu'il n'est pas dans la réalité. Le jeu de rôle, comme support d'identification, prolonge ce mécanisme transitionnel.

A travers cette activité, qui peut apparaître ésotérique, mais au même titre que le "verlan", l'adolescent cherche également à se singulariser par rapport aux adultes. Certains jeunes ont besoin d'être inquiétants pour leurs parents ou de partager, au sein d'une complicité de groupe, une expérience unique, inaccessible aux autres. C'est ainsi que des joueurs, avec une volonté de provocation, insistent souvent sur les sensations particulières que procure ce jeu, sur son côté "planant" et hors du monde.

La plupart sont capables de maîtriser cet instant de fuite. Pour la grande majorité des adolescents, les risques liés à la pratique d'un jeu de rôle sur plateau sont pratiquement inexistants. Personnellement, je n'ai jamais vu de joueurs rendus malades par ce type de loisir. Pour certaines pathologies mentales préexistantes, maladies schizophréniques ou personnalités *pervers (1)*, cette activité peut cependant servir de détonateur. Les personnalités *pervers*, par exemple, utiliseront alors le champ du jeu pour manipuler les autres et les amener à faire des choses plus ou moins dangereuses. Ces situations sont très rares.

Chez les autres adolescents, qui traversent une crise d'adolescence "normale", un usage excessif ou inapproprié du jeu de rôle doit être considéré comme un symptôme de difficultés à vivre plus générales. Ces crises auraient dues être traitées auparavant, et la question est de savoir pourquoi le jeune ressent le besoin de s'isoler. Si le jeu fonctionne comme un révélateur de fragilités latentes, ce n'est pas lui qui crée la crise d'adolescence ! Pour certains adolescents, il permet même, en agissant comme une sorte de thérapie, de les soigner. Grâce à lui, ils se sentent acceptés au sein d'un groupe. Il faut toutefois préciser que les jeux de rôle "grandeur nature" risquent davantage d'amplifier la mise en acte de l'agressivité.

Je crois donc qu'il ne faut pas s'inquiéter inutilement. Les dangers dont on accuse le jeu de rôle ne lui sont pas spécifiques. Beaucoup se retrouvent dans d'autres domaines, notamment le sport. »

Propos recueillis par PASCAL PAILLARDET ■

(1) Cette notion, différente ici de son sens courant, définit une structure psychologique particulière où l'individu a tendance à considérer que la seule loi valable est la sienne.

Midi libre

L'avis d'un psychiatre

Djil Bendjilali : « Ils peuvent influencer les gens fragiles »

Le docteur Djil Bendjilali est psychiatre, chef de service à l'Hôpital de Sète. Ce spécialiste a une attitude mesurée à l'égard des jeux de rôles. Il pense toutefois que les créateurs devraient se montrer prudents, car la dimension psychologique de ces jeux n'est pas anodine et peut influencer les personnes « fragiles ». Il ne faut donc pas céder à la psychose, tout en évitant de tenter le diable. Conquête de l'imaginaire, oui, mais il ne faut jamais oublier que « ce n'est qu'un jeu »...

■ **« Midi Libre » : Les jeux de rôles peuvent-ils être dangereux pour l'esprit des pratiquants ?**

▶ Djil Bendjilali : « Tous les jeux peuvent avoir une influence sur les enfants, les adolescents ou les adultes " fragiles ". En particulier ceux qui développent une tendance schizoïde, c'est à dire qui sont trés renfermés, excessivement réservés.

Dans le cas des " jeux de rôles ", l'aspect social de ces jeux, les relations qu'ils établissent n'ont rien d'anodins. Généralement les pratiquants savent que c'est un jeu. Mais, souvent basés sur la lutte entre personnages ou la guerre, ils provoquent des situations conflictuelles qui peuvent créer des relations ambigues ».

■ **« M L » : Il vous est arrivé d'avoir pour patients ce type de joueurs ?**

▶ D. B. : « Pas directement. Mais en recevant des adolescents fragiles, il arrive de découvrir qu'ils ont été touchés par des situations de jeu. Il faut savoir que le jeu, sous toutes ses formes, peut être un détonateur qui révèle le " seuil de tolérance à la frustration " des gens.

Ainsi, les jeux qui entraînent des alliances de plusieurs joueurs contre un autre peut être mauvais, surtout pour les enfants. On voit ainsi des amis qui deviennent ennemis, des joueurs qui reportent leurs disputes sur la vie quotidienne. Un jeu qui crée une situation humiliante pour un joueur peut provoquer chez lui de la déprime et le désir de se faire mal, allant même jusqu'à des tentatives de suicide ».

■ **« M L » : les jeux de rôles sont-ils les principaux responsables de ce type de situation ?**

▶ D. B. : « Non, tous les jeux sont à considérer, en mettant à part les jeux d'argent qui favorisent les conflits. Les troubles psychologiques ou psychiatriques, sont le plus souvent des troubles majeurs de la communication avec les autres. Or tous les jeux sont des éléments de communication.

Voyez les échecs, il peut y avoir une envie de " tuer l'autre " comme entre Karpov et Kasparov ; inversement, si un père et un fils sont en conflit, les échecs peuvent les aider à se rencontrer et à dialoguer, ils offrent un terrain différent de rencontre et d'échange. Tout ce qui fait appel à l'intelligence de l'individu est positif, il ne faut donc pas juger trop rapidement... ».

Propos recueillis par Philippe MOURET

Jeunes ● L'agression...

« LES JEUX DE RÔLES N'INDUISENT PAS LA VIOLENCE »

POLÉMIQUE

Jeux de rôles, jeux drôles ?

Vie associative

Si les articles des magazines hebdomadaires se concentrent sur la nature du jeu, éventuellement sur quelques portraits de joueurs typiques ou surprenants, c'est surtout dans la presse régionale que le jeu de rôle est décrit dans sa réalité quotidienne, comme dans *Le Bien public* décrivant l'activité ludique en Côte d'Or. Les reporters prennent le temps de faire leur enquête, les intervenants sont plus faciles à identifier (boutiques, clubs, organisateurs de manifestations). Même les rôlistes interrogés sont souvent plus disponibles. Et puis, il faut le dire, le journaliste est agréablement distrait de ses sujets habituels, moins passionnants. Au résultat, le lecteur du journal n'a pas la sensation de découvrir un phénomène occulte dont seul le journal a pu percer le mystère, mais bien une activité culturelle ou de loisir, animée par des gens de la région, des gens que parfois il connaît, et auprès de qui il pourra approfondir la question s'il le désire.
L'amateur de jeu de société qui ignorait l'existence des jeux de rôle pourra en discuter avec un vendeur de la boutique locale, qui lui fera découvrir son rayon spécialisé sans passer pour autant pour le recruteur d'une secte.
Dans beaucoup de villes de province, un décideur local pourra demander son opinion au responsable de la mairie chargé des affaires culturelles, qui aura lui-même souvent contribué de près ou de loin à l'organisation d'une convention de jeu, et connaîtra les organisateurs. En bref, en dehors des grandes villes, c'est là que le débat est le moins passionné et le plus humain.
A Istres, les responsables du lycée (où le jeune Sébastien avait poignardé son professeur en plein cours, heureusement sans gravité) ont d'ailleurs eu le bon réflexe : l'information et le dialogue.
Reste un fossé non négligeable à combler, celui qui sépare parfois ancienne et nouvelle générations sur les références culturelles... Ça c'est une autre histoire, et pourtant, c'est la même.

Didier Guiserix & Fabrice Colin

Le Bien public
Enquête : Philippe Caramanian

L'avis des psy...

Le docteur Abgrall, psychothérapeute à Toulon est, selon les tenants du jeu de rôle, le "grand artisan du dénigrement" télévisuel. Début 1994, après le suicide d'un adolescent à Amiens, il avait affirmé (émission Témoin N°1 de Jacques Pradel) avoir soigné un patient qui, après un an et demi de jeux de rôle, avait développé une psychose hallucinatoire dans laquelle il se voyait poursuivi par des chiens à plusieurs têtes, hallucination que le traitement chimique avait éliminées, mais en laissant le patient incapable de retrouver un comportement social normal.

Les psychiatres, estiment, pour leur majorité, qu'une psychose ne peut déboucher sur ce stade d'hallucinations en moins de deux ans. Ce qui tendrait à démontrer que le patient développait cette psychose avant de s'adonner aux jeux de rôles.

- Responsable du C.I.O. (Centre d'information et d'orientation de la rue Daubenton à Dijon), M. Poisson confirme n'avoir eu que très rarement connaissance de problèmes psychologiques posés aux adolescents et à leurs parents par les jeux de rôle dans notre région. Et il ajoute :

"Mes deux fils, 20 ans et 17 ans aujourd'hui, les ont pratiqué assidûment entre 14 et 17 ans. Je n'ai pas observé, pour autant, de modifications notoires de leur comportement. Cela dit, une personnalité faible, dépendante ou perturbée, risque sans doute d'y laisser quelques plumes. Mais le risque est-il supérieur à ce qui peut se passer dans une bande de jeunes ou dans "La guerre des boutons" ?

Le Bien public

••• partie intégrante des loisirs de leurs enfants, mais qu'eux-mêmes ne savent pas grand chose, voire rien du tout, sur ces jeux. Cette révélation étant liée à des accidents, cette découverte ne se fait pas sous les meilleurs auspices..."

Frédéric Defoise et Didier Decambron qui ont monté "Excalibur", un magasin rue Jeannin à Dijon, devenu La Mecque des jeux de rôle dans la région, ne disent pas autre chose :

"Quand on ne comprend pas, on dénigre systématiquement, on essaie de trouver un bouc émissaire. On pratique l'amalgame. Nous sommes certains, quant à nous, que le jeu de rôle n'incite pas davantage au dérapage que le cinéma ou la lecture.

Le jeu de rôle se rapproche en fait du théâtre : il est capital de faire la différence entre ce que l'on est et ce que l'on joue. C'est toute la fonction de l'imaginaire et les problèmes commencent quand l'imaginaire prend le pas sur la réalité. Mais c'est vrai aussi au Monopoly ou au foot quand un ado s'identifie à Cantona ou à Papin !"

Le rôle capital du meneur de jeu

Un samedi après-midi à la maison Léo Lagrange de Quétigny. Une dizaine de jeunes (12 à 16 ans) sont rassemblés autour d'une table et écoutent avec attention Pascal Bettler, 33 ans, qui durant quatre heures, va leur servir de meneur de jeu dans leur combat pour démasquer un chevalier félon. Lui, est venu aux jeux de rôle par amour de l'histoire. Il campe l'époque et les moeurs de ce Moyen-Age où se déroulera le scénario proposé aux joueurs. Sylvia va se glisser dans la robe d'une fille de comte et adopter le prénom de "Chastelaine". Xavier sera l'enchanteur "Nanoune", Erwan un barde celte et Jean-Baptiste le chevalier Simon. La spécificité du jeu, c'est qu'au lieu d'y chercher la réponse à des devinettes (comme au Pictionnary) ou à des énigmes (comme au Cluedo), on va dérouler une histoire...

Enquête :
Philippe CARAMANIAN
Photos :
Jean-François BOSSET
Philippe MAUPETIT

Pascal commente :

"La télévision ne nous a donné qu'un éclairage très partial sur le jeu de rôle, en ne recueillant que les témoignages d'enfants à problèmes, livrés à eux-mêmes, coupés de tout dialogue avec leur famille. Vous avez l'impression que c'est le cas, ici ?"

Non. Gwenaëlle et Catherine à 16 et 17 ans entrent toutes deux en Terminale S. Xavier, en 1ère littéraire marche sur leurs traces. S'ils en ont envie, ils iront dans quelque temps grossir les rangs de "L'esprit des Ducs", le club qu'a lancé Aubert Bonneau à la MJC. Il compte 35 adhérents et se réunit chaque vendredi et samedi soir jusqu'aux heures avancées de l'aube.

Une démarche purement intellectuelle

A 24 ans, Aubert, conducteur de machines dans l'agro-alimentaire affirme :

"Une fois le jeu terminé, chacun retrouve sa propre peau, sans la moindre déstabilisation. Et pourquoi croyez-vous que l'on joue sinon pour s' amuser ?"

Il est l'auteur de son propre jeu, "Bernard et Jean", sorte de Starky et Hutch à la française où les poursuites se déroulent dans un petit village du sud de la France, en... 4 L ou sur des mobylettes ! Mais sans jamais quitter la table ni se déguiser, ce qui fait toute la différence avec les jeux "grandeur nature". "Notre démarche est purement intellectuelle, souligne-t-il, le jeu est une forme d'expression qui développe l'imagination et la convivialité. A la télé, les animateurs ont tenté d'expliquer un jeu de rôle qui n'existe pas ! Ils n'ont pris en compte que les cas de jeux pratiqués par des enfants déséquilibrés au départ"...

Et c'est bien l'avis des "psys" que nous avons rencontrés dans la région. (Voir ci-contre). Au chapitre des faits-divers, les joueurs de notre région brillent d'ailleurs par... leur absence. Ce qui tendrait à prouver que le jeu de rôle ressemble bien à une auberge espagnole : on y trouvera ce qu'on y aura apporté. Pas plus, pas moins.

Enquête : Philippe CARAMANIAN

Le proviseur adjoint du lycée d'Istres en est également convaincu. *« Nous ne fermerons pas le club*, dit-il, *les parents des joueurs concernés en sont d'accord. Les psychologues que nous avons consultés expliquent que le jeu de rôle n'est que le révélateur d'un trouble plus profond. » « A un âge où l'on se demande "Qui suis-je ?"*, confirme le docteur Alain Braconnier, psychologue pour adolescents, *il peut arriver, mais c'est exceptionnel, que cette quête d'identité soit tellement anxieuse qu'elle amène l'adolescent à une tragique confusion. Je ne peux pas penser que Sébastien allait bien : peut-être a-t-il réussi à garder toutes ses angoisses pour lui. Mais les parents doivent savoir que tout changement dans le comportement d'un adolescent – qu'il s'agisse de sa scolarité, de son sommeil, de sa joie de vivre – surtout si cet indice se répète, doit alerter. »*

A défaut d'avoir pu éviter le drame qui est arrivé à leur fils Christophe, Vincent et Nadine Maltese s'emploient à sensibiliser les parents, à les encourager à être discrètement présents, à se faire raconter les histoires pour attirer l'attention des jeunes sur les possibles dérives, jeux trop morbides ou trop violents.

Le Point
Enquête : Marie-Thérèse Guichard



Aux quatre coins des cartes

Édito

C'est la faute aux boutiques !, c'est la faute aux boutiques !, clament les éditeurs de jeux de cartes américains. Il faut dire qu'après avoir commandé des quantités incroyables de tous les jeux de cartes existant, et être restés avec des stocks consistants en magasin, les gérants et vendeurs ont fait marche arrière, ne prenant même plus le risque de commander en petites quantités des jeux ayant pourtant un public fidèle (quoique peu important). Par contrecoup, l'éditeur ne produit une nouvelle extension que si les précommandes le lui permettent. Les joueurs n'achetant le produit que si des extensions paraissent plus ou moins régulièrement, la boucle est bouclée et le produit meurt étouffé. Bref, les jeux intéressants disparaissent peu à peu, et ceux qui survivent sont (à quelques exceptions près) des produits dérivés d'un film, d'un livre ou d'un jeu connu ; le nombre des collectionneurs devenant alors plus important que celui des joueurs. Évidemment, on peut se réjouir de « l'assainissement » de l'offre et de la demande dans ce nouveau domaine du jeu. Il est dommage que, comme pour le cinéma, le talent ne soit pas le critère déterminant.

Actualités

Casus Belli

• Notre **hors-série n° 18** sera un spécial jeux de cartes à collectionner, et vous présentera la plupart des jeux de cartes disponibles en français (*Magic, Le Seigneur des Anneaux, Netrunner, Doomtrooper, Guardians, Mythos, Dark Age, Kabal, Intervention Divine, Guildes, Spell Fire*), quelques extras (*Star Wars* US et *Dragon Dice*). Le tout avec les listes des cartes et, comme il sera en kiosque le 9 avril, tout ce que l'on pourra savoir sur la *5ᵉ Édition* de *Magic*. Si vous voyez donc une couverture dessinée par Bruno Bellamy, où s'affrontent une Reine Sorcière et une Ange de Serra, pas moyen de se tromper : c'est notre hors-série.

Hexagonal

• *Le Guide des Sorciers*, traduction du guide pour le jeu **Middle Earth** devrait bientôt arriver. Les prochaines traductions des extensions (*The Dragons, Dark Minions*) sont prévues, mais à une date non encore fixée. Sur le Salon des jeux à la Porte de Versailles, vous pourrez trouver la carte promotionnelle Fureur de la Couronne de Fer, tandis que celle du hobbit Fatty Bolger sera insérée dans notre hors-série spécial cartes.

Wizards of the Coast

• La **5ᵉ Édition de Magic : L'Assemblée** est toujours prévue pour fin mars (ou tout début avril). La collection de base augmente puisqu'elle passe à plus de quatre cents cartes, ce sera en fait un mélange de la *4ᵉ Édition* et de *Chronicles*. De nombreuses cartes des éditions actuelles en seront exclues, tandis que des cartes de *Ère Glaciaire* (Bonnet du Bouffon...), *Terres Natales* ou encore *Fallen Empires* y feront leur apparition. Environ la moitié des cartes bénéficieront d'un nouveau dessin, mais avec un bord blanc.

• **Prévisions pour Magic**. La prochaine extension est prévue pour juin et sera un supplément au jeu de base. Le titre définitif n'en a pas été fixé. *Portal* (titre américain) sera un produit dans la lignée de *Rivals*, des cartes présélectionnées pour initier les débutants à *Magic*. Enfin, la prochaine extension autonome est prévue pour octobre/novembre, elle sera conçue par Mark Rosewater (aïe, aïe, c'est l'homme des énigmes insolubles de *Duelist*), mais épaulé par Richard Garfield (alléluia !).

• **Battletech** qui rit. Et les autres jeux qui pleurent. Trois à quatre extensions pour *Battletech* sont prévues cette année (comme quoi un jeu bourrin pas très bien présenté peut marcher aux États-Unis), tandis que la production pour les gammes *Netrunner* et *Vampire* est remise en question (une extension pour chaque ou plus, peut-être ?).

• N'oubliez pas le **Tournoi Pro Tour de Paris** du 11 au 13 avril (en même temps que la fin du Salon des jeux). En dehors des divers tournois, il devrait y avoir des dédicaces d'artistes (Christopher Rush, la Française Nathalie Hertz, et d'autres).

TÉLÉGRAMMES

Quinton Hoover fera à nouveau des illustrations pour les prochaines extensions de *Magic*. Ouf ! — Le jeu *Dune*, conçu par Last Unicorn (mouais, *Heresy* c'était pas vraiment génial), mais édité par Five Rings (*Legends of the Five Rings* et *Star Trek* jeu de dés, ouf !) est repoussé à juin. Il se situera avant les romans. Les premières extensions concerneront les Fremens, la Guilde spatiale, puis le Bene Gesserit (si le jeu a du succès bien sûr). — Finalement, White Wolf n'arrête peut-être pas les jeux de cartes. En effet, le troisième volet du jeu *Arcadia* (sur *The Changeling*) est prévu pour mai. — *The Brood*, le jeu autonome mais compatible avec *Feudal Lords*, pour *Dark Age*, est prévu en juin. Pas de traduction française en vue. — Aucune nouvelle traduction de jeux de cartes n'est d'ailleurs prévue chez Descartes (pas de Contrées du Rêve donc..., on se contentera de *Dreamlands*). — À propos de *Mythos*, une extension « Cthulhu 90 » serait en préparation. — Après bien des querelles et des échanges de noms d'oiseaux avec Paramount Pictures, Decipher a finalement conservé la licence pour le jeu de cartes sur *Star Trek : The Next Generation*. — *Dagobah*, la nouvelle extension pour *Star Wars*, ne devrait plus tarder. — Une édition française de *l'Encyclopedia Magica* (toutes les cartes de *Magic* jusqu'à la *4ᵉ Édition*) est en préparation.



Deux philosophies de design pour deux approches tactiques différentes.

Star Trek : The Next Generation

Collectible Dice Game

Sortant de l'hyperdrive (Warp Drive) votre vaisseau, l'U.S.S. *Enterprise* NCC - 1701 -E, est en position de défense maximum, tous ses boucliers relevés. Vous-même, le commandant Jean-Luc Picard, êtes sur le pont lorsque vos écrans détectent l'ennemi. C'est un vaisseau de Sphere Class, plein de Borgs, cette espèce étrange de cyborgs qui ne vivent que pour assimiler puis annihiler les autres races. Aussitôt le face à face s'engage. L'étrange sphère noire s'approche, agressive, espérant assimiler la technologie de pointe de l'*Enterprise*. Heureusement, grâce à vos senseurs, vous réagissez à temps à son mouvement et vous prenez une position moins dangereuse. Les rayons borgs fusent, entamant vos boucliers. Vous ripostez par une salve de phasers particulièrement bien placée, qui passe à travers les boucliers avant de la Sphère, touchant ses systèmes de réparation. Le combat va continuer jusqu'à ce que l'un des vaisseaux atteigne le cœur d'énergie de l'autre, le faisant imploser dans l'espace.

Premier Contact

Aux États-Unis, la série télé *The Next Generation* est « la » série *Star Trek*, et non plus celle de nos bons vieux Kirk et Spock. Elle est pourtant déjà terminée (remplacée par *Deep Space 9* ou *Voyager*), mais comme pour la première série, elle bénéficie de nombreuses rediffusions, et surtout d'un film de cinéma appelé *First Contact*, dans lequel on apprend comment Jean-Luc Picard, le chauve et français commandant de l'*Entreprise*, rencontre les abominables Borgs, mélange des cybernautes et de *Alien* (mais en plus kitch et pour ados).

L'éditeur Five Rings (qui comme son nom l'indique est le même que celui de *Legends of the Five Rings*) a donc décidé de nous proposer un nouveau jeu, à base de dés, où s'affrontent les deux vaisseaux du film. Rassurez-vous, on n'a nul besoin de connaître la série, ni d'avoir vu le film, pour faire une partie.

Plus beau que les dragons

Le jeu est vendu sous forme de « starters », c'est-à-dire que l'on se procure un vaisseau : soit l'*Enterprise*, soit la Sphère borg. Et que son adversaire doit faire de même. Précisons-le tout de suite, il est plus intéressant de faire s'affronter deux vaisseaux de type différent, même si le contraire est possible. Chaque starter se compose d'un plateau de jeu très sympathique qui représente les divers systèmes du vaisseau, un livret de règles, des feuilles de références, et bien sûr des dés (25 différents, de 6 à 20 faces, assortiment fixe et non pas aléatoire). À première vue, le tout a l'air un peu confus, mais le look général et la présentation sont de loin supérieurs à ceux de Dragon Dice et donnent tout de suite envie de jouer. Avant de commencer, il faudra lire le livret de règle (pas toujours bien claire tant que l'on n'a pas fait une ou deux parties) et surtout placer tous ces dés au bon endroit sur le plateau. On voit ici que l'esthétique de chaque camp a été particulièrement soignée. Autant l'*Enterprise* est kitch et plein de couleurs criardes, autant le vaisseau borg est « classe » ; en contrepartie de quoi il est bien plus facile de comprendre comment placer ses dés sur l'*Enterprise*.

Plus d'énergie La Forge !

Le but du jeu est simple : détruire le vaisseau ennemi. Pour cela, on va passer par les séquences suivantes :

- On cache son vaisseau derrière un écran de jeu, et on décide de comment préparer le vaisseau pour le combat. Pour cela, on dispose d'un certain nombre de points (qui dépendent de l'état de votre moteur, ainsi que de vos réserves d'énergie) qui permettent de mettre en ligne les divers secteurs du vaisseau : mouvement, armes, réparations, spéciaux. Chaque secteur est représenté par un lot de dés. Plus le dé a de faces, plus il revient cher à mettre en ligne. Ainsi un dé à 6 faces coûte 1 point d'énergie, un dé à 12 faces en coûte 4. Il est possible de « tirer » sur son moteur pour lui faire rendre plus d'énergie. Une fois tout préparé, on retire l'écran et les deux adversaires se font face.
- Chacun à son tour va pouvoir lancer les dés qu'il a mis en ligne. À chaque phase on peut jouer un dé de mouvement (pour changer sa position) et/ou un ou des dés d'un seul type (réparation, armes). Certains dés peuvent aussi être joués en réaction à d'autres.
- Le combat. Ici, rien de très compliqué. On lance les dés, on lit le nombre de points de dégâts faits à l'adversaire. Ces points sont soustraits des boucliers adverses. Si les boucliers sont détruits, les dégâts passent aux systèmes internes de l'autre, c'est-à-dire que ses dés sont détruits (là aussi un dé à 12 faces vaut plus de points qu'un dé à 6 faces). Enfin, dès qu'un système est détruit, on peut avoir accès au cœur du moteur du vaisseau. Simple et efficace.

Spécialité du chef

Le vaisseau *Enterprise* a des senseurs qui lui donnent quelques avantages tactiques, le vaisseau borg peut reconfigurer son vaisseau ou annuler des attaques adverses. Des paquets de dés supplémentaires avec des fonctionnalités différentes sont prévus pour bientôt. Voilà finalement un bon petit jeu très sympathique.

- Un jeu de dés en anglais édité par Five Rings. Chaque starter contient 25 dés, un plateau de jeu, un écran, un livret de règles et de résumés.
- Prix indicatif : 110 F le vaisseau







La combinaison du mois

Sorcier sybarite
(4e *Édition*, courante)
+ **Plaie mortelle**
(*Visions*, courante)

Voilà une combinaison comme on n'en fait plus. Simple et pas prise de tête. Évidemment, on paye deux cartes pour en éliminer une. Il vaut donc mieux la mettre dans un jeu qui en tirera le meilleur parti, soit généralement un jeu vert-bleu avec pas mal de Sorciers utilisés en dégâts directs. On y rajoutera une Enchanteresse verduralde pour piocher une carte quand on joue la Plaie mortelle. Et si on va jusqu'au jeu vert-blanc-bleu, l'Enchanteresse féméiref permettra que chaque enchantement joué fasse piocher une carte (ou plus, les pouvoirs des enchanteresses étant tous cumulatifs).

Double page présentée par Pierre Rosenthal



Élémental de l'air Ral Partha — Élémental de l'air Ral Partha — Élémental du feu Ral Partha — Orque Fenryll — Élémental du feu Ral Partha — Élémental du feu Ral Partha — Élémental de l'air Ral Partha — Vizir Harlequin

En attendant le mois prochain la présentation des figurines pour *Inferno*, exercez-vous donc sur les anges et les démons de Fenryll et RAFM. Tant que l'on reste dans le sacré...

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

Métalliques

Ärgotik

Si vous jouez à *Warhammer 40,000* ou à *Warzone*, sachez que de nouveaux décors de ruines modulaires sont disponibles. Et ils sont vraiment réussis.

Citadel

Sortie de la première campagne pour la nouvelle édition de *Warhammer Batailles* : La vengeance de Drong. Cette boîte contient un bouquin avec tous les scénarios, un bloc de listes d'armée et trois bâtiments en carton. L'idée est sympathique, mais onéreuse, car les joueurs seront obligés d'acheter un certain nombre de figurines spécifiques, fort réussies au demeurant. Sachez également que Games Workshop organise le 11 mai à la Cité des Sciences de Paris le premier « Games Day » français, avec concours de figurines et présence de quelques stars telles que Jesse Goodwin, Addy Chambers et Mike Mc Vey. Hélas, les places vendues en avance étaient en nombre limité, et il n'est pas sûr qu'il en reste encore...

Fenryll

Ce mois-ci, les amateurs de plus en plus nombreux de cette belle gamme de figurines en résine se réjouiront de l'arrivée de nains sur ours, d'immondes créatures de l'espace, et de trois nouveaux magiciens (à moins que les anti-paladins prévus pour avril ne leur piquent la place). Après deux gobelins sur loups, les démons et diables, et le fabuleux commandement orque du mois dernier, que demander de plus ?

Harlequin

Quelques nouvelles pièces arrivés, notamment des gobelins de Kevin Adams (18 différents !), un homme-arbre, un calife à cheval et son vizir livré avec garde et musicien. De superbes figurines qui donneront une touche d'exotisme à vos collections.

Heartbreaker

A en juger par le nombre de nouvelles pièces livrées chaque mois pour *Warzone*, on peut en déduire que les sculpteurs d'Heartbreaker ont été « câblés » par Cybertronic.

Au menu du mois : un nouvel Attila, Big Bob Watts, Cyril Dent et Vince Diamond pour Cybertronics, une moto-dragon et Yojimmbo pour Mishima, et Crenshaw le Mortifieur.

RAFM

Rien à l'horizon du côté de *Cthulhu*, mais quelques merveilles dans la série Myth & Legend, avec la sortie de six nouveaux anges et démons. Mes préférés : Lady of Darkness, l'ange de la Kabbale, et celui du Styx.

Ral Partha

Peu de sorties mais de qualité : jetez donc un coup d'œil sur les blisters d'élémentaux (air, eau et terre) avec à chaque fois trois représentations différentes, allant de l'humanoïde à l'esprit éthéré.

Depuis le début de l'année, les collectionneurs bien informés s'inquiétaient des bruits et rumeurs entendus des deux côtés de l'Atlantique, au sujet d'une rupture possible entre TSR et Ral Partha. En réalité, si les négociations pour le renouvellement de la licence ont apparemment donné lieu à de multiples palabres et « franches » explications, le contrat qui lie les deux firmes a été renouvelé, et le temps est de nouveau au beau fixe !

Les ailes se suivent et ne se ressemblent pas : anges et démons vus par RAFM.



Gob sur loup et démon de chez Fenryll partageraient photo avec gob chaman de chez Harlequin.



Textes : François Décamp. Images : Olivier Vignes. Peintres : Michel Dauvillier, Bruno de Grimouard et Philippe Simon.

Abonnez-vous à CASUS BELLI et...
...changez de personnage chaque mois !



BULLETIN D'ENGAGEMENT A VIVRE CHAQUE MOIS DE NOUVELLES AVENTURES AVEC CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

☐ **OUI** **je m'abonne pour 1 an à Casus Belli - 11 numéros pour 294 francs seulement au lieu de 358 francs*, soit une économie immédiate de 64 francs et je recevrai en cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS**

Je choisis de régler par : • *Cochez la case de votre choix*

☐ **chèque à l'ordre de Casus Belli**

☐ **carte bancaire** **expire le : mois** |_|_| **année** |_|_|

N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date et signature obligatoires

Nom |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Prénom |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Adresse |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Code postal |_|_|_|_|_| Ville |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

L'année de votre naissance (facultatif) 19 |_|_|

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de vente chez votre marchand de journaux
Offre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 01 46 48 47 08 ou 01 46 48 47 11.

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 773



Depuis maintenant dix ans, Warhammer est la référence en matière de combats de figurines fantastiques. Games Workshop a peaufiné son petit bijou à travers plusieurs éditions, du jeu lui-même et de ses extensions. Aujourd'hui, c'est une gamme complète et très aboutie.

RÈGLES DU JEU

Les deux boîtes ci-dessous sont indispensables au bon déroulement d'une partie, quelles que soient les armées en présence. Les règles qu'elles contiennent doivent être lues et assimilées par tous les joueurs (même si elles ne sont pas toutes retenues par cœur), afin d'aider à la fluidité en cours de jeu.

Warhammer : Jeu de base

Cette grosse boîte, chère mais bien pleine, contient tout ce qu'il faut pour commencer à jouer à *Warhammer*, excepté la magie et les listes d'armées. Le tout est splendidement illustré et représente l'achèvement de dix ans de travail. Les règles sont claires et faciles à mettre en place. Les exemples sont nombreux. La séquence de jeu ne permet pas la simultanéité dans les mouvements, mais on obtient ainsi un jeu facile à comprendre par les débutants ou les rôlistes qui veulent se lancer dans ce type de passe-temps. Pour plus de détails, voir l'article qui lui est consacré dans *Casus* n° 101.

Warhammer : Magie

Cette extension permet d'introduire la magie dans vos parties de *Warhammer*, une composante indispensable. La magie présentée dans cette nouvelle édition est certes puissante, mais elle déséquilibre bien moins les parties que précédemment. Le système privilégie en effet les contre-sorts, et même si de nombreux sortilèges sont lancés, peu atteignent leur cible. Il a été légèrement modifié afin d'être plus fluide, mais les tactiques utilisables dans l'ancienne version restent valables. Tous les sorts ont aussi été précisés dans le but d'améliorer leur jouabilité, ce qui est très appréciable. Cette version de *Warhammer : Magie* inclut également l'ancien *Warhammer : Arcanes*, désormais obsolète. Si on additionne le prix des deux boîtes, on constate que cette nouvelle version revient moins cher que les deux précédentes. C'est assez rare chez Games Workshop pour être noté.

Warhammer : Magie clôt la série des extensions pour *Warhammer*, qui est désormais complet.

LISTES D'ARMÉES

Les forces du Bien

Ces cinq premiers livrets d'armées sont consacrés aux armées du Bien, même s'il arrive plus que fréquemment qu'elles se livrent entre elles à des guerres sans merci. Des conflits Empire/Bretonnie ou encore Haut Elfes/Nains sont souvent aussi sanguinaires et mortels que ceux qu'ils livrent aux forces du Mal. Il est néanmoins fréquent que les forces du Bien s'allient pour contrer les actions des armées démoniaques.

L'Empire

L'Empire du monde de *Warhammer* correspond plus ou moins à l'Allemagne de la Renaissance. Les troupes sont donc équipées d'engins à poudre (tromblons, canons, arquebuses), ce

Warhammer, le jeu des batailles fantastiques

qui donne un aspect très original à l'ensemble. Les costumes sont de toute beauté, mais relativement difficiles à peindre dans la plupart des cas. L'Empire est la nation centrale de *Warhammer*, il est donc particulièrement aisé de concevoir un scénario où il est présent.

• **Son prix**. Une armée impériale est relativement coûteuse, surtout parce que les figurines en plastique ne sont pas nombreuses. L'artillerie et les autres machines de guerre (autel, char à vapeur, canons en tout genre) ne sont pas à la portée de toutes les bourses.

• **Ses points forts**. L'armée impériale est l'une des plus polyvalentes (comme toujours pour les humains dans l'univers de *Warhammer*) et elle possède des machines de guerre très puissantes. La cavalerie et les magiciens ne sont pas non plus en reste.

• **Ses points faibles**. Les troupes qui font peur sont rares et celles qui terrifient pratiquement impossibles à mettre en jeu. Les troupes de base ne sont pas très puissantes et doivent donc être présentes en grand nombre.

Bretonnie

La Bretonnie est une sorte de compromis entre la France et l'Angleterre médiévales. Elle possède une cavalerie monstrueusement puissante, des archers hors pair et quelques magiciens très puissants. Le reste est un peu à l'avenant; les levées paysannes armées d'épieux étant bien en dessous des troupes humaines de base. Cette armée est très visuelle, surtout en raison des chevaliers hauts en couleur qui se déplacent toujours en grand nombre.

• **Son prix**. Une armée bretonnienne ne revient pas trop cher, principalement parce que la boîte de base de *Warhammer* contient déjà moult archers et chevaliers qui constituent une bonne base pour commencer. L'ajout des troupes manquantes (autres chevaliers, magiciens, lanciers, etc.) augmentera tout de même très sensiblement le prix de l'ensemble.

• **Ses points forts**. Une cavalerie à toute épreuve, spécialisée dans les charges impétueuses et de très bons archers qui peuvent rivaliser avec les meilleurs de l'Empire (mais tout de même pas avec les Elfes).

• **Ses points faibles**. Le manque de variété des troupes qui donne un aspect très « historique » à l'ensemble. Notez bien que cela peut être un avantage pour tous ceux qui n'aiment pas les délires de Games Workshop (mais ceux-là jouent-ils à *Warhammer*?).

Nains

L'armée naine est à l'image des petits bonhommes qui la composent : petite et féroce! Les Nains ne sont jamais nombreux, et pourtant parmi les troupes de base les plus puissantes au corps à corps. Ils sont souvent alliés à l'Empire et portent d'ailleurs des costumes très similaires (sauf les terribles tueurs de trolls qui n'en portent pratiquement pas). Le tout est accompagné d'une tripotée de machines de guerre toutes plus destructrices les unes que les autres (gyrocoptères, canons, lance-flammes, catapultes, etc.).

• **Son prix**. Une armée naine de base n'est pas très coûteuse parce que ses effectifs sont par définition réduits. Le prix augmente cependant très sensiblement lorsque l'on commence à aligner des machines de guerre en grand nombre.

• **Ses points forts**. Les Nains, à la base, sont de terribles combattants au corps à corps et leur moral est à toute épreuve. Leur haine pour les Orques et les Gobelins les transforment en némésis lorsqu'ils combattent les peaux vertes.

• **Ses points faibles**. Les Nains sont lents et ne pratiquent pas la magie. Ils peuvent cependant parvenir à surmonter ces deux problèmes importants en utilisant les objets magiques adéquats.

Haut Elfes

L'armée haut elfe est certainement la plus belle et la plus difficile à peindre de toutes les armées de *Warhammer*. Elle comprend de superbes pièces maîtresses (héros du dragon, magiciens de toute beauté) et même le troupier de base n'a rien à envier aux héros des autres races. Les Elfes sont relativement polyvalents, bien que peu résistants au corps à corps (si l'on parvient à les toucher : leur compétence à l'épée étant très supérieure à celle des humains).

• **Son prix**. Une armée haut elfe coûte relativement chère si l'on veut inclure tous les héros dont elle peut disposer. En étant plus économe, on peut toutefois constituer une force de frappe non négligeable.

• **Ses points forts**. C'est certainement la race la plus puissante magiquement et elle contient aussi de très valeureux héros. Les Haut Elfes possèdent des troupes très rapides (des unités de cavalerie) et des armes de soutien à profusion (les archers).

• **Ses points faibles**. Les Haut Elfes sont très peu (trop peu!) nombreux et ne possèdent pas de machines de guerre suffisamment puissantes pour soutenir une guerre de position. Une armée haut elfe doit frapper vite si elle veut l'emporter.

Elfes sylvains

Les Elfes sylvains sont parmi les dernières armées parues pour *Warhammer*. Ils font merveille dans les bois et possèdent trois armes imparables : leurs arcs qui permettent de frapper à distance, les hommes-arbres qui sont monstrueusement puissants au corps à corps et les aigles de tout type qui peuvent lancer des raids en territoire ennemi (pour détruire les magiciens isolés ou les machines de guerre). Une armée elfe sylvaine n'est pas aisée à jouer, mais elle peut faire des merveilles entre les mains d'un joueur expérimenté. Pour plus de détail, voir le Coup d'œil qui lui est consacré dans Casus n° 97.

• **Son prix**. Moyen dans la plupart des cas. Important si l'on achète un peu trop d'hommes-arbres (mais ils sont limités dans les règles).

• **Ses points forts**. Les arcs, les troupes volantes et les hommes-arbres.

• **Ses points faibles**. Pas d'artillerie convenable et peu de troupes puissantes en corps à corps.

Les forces du Mal

Les forces du Mal sont toutes relativement belliqueuses et cherchent toujours à accroître leur puissance quels que soient les adversaires qui se dressent sur leur chemin.
Elles sont donc très pratiques dans le sens qu'elles peuvent s'opposer à n'importe quelle autre armée de l'univers de *Warhammer*. Toujours côté pratique, les forces maléfiques ont tendance à s'allier entre elles pour combattre. Elles sont donc faciles à constituer (en utilisant les règles sur les alliés).

Orques & Gobelins

Les Orques et les Gobelins sont les adversaires types du monde de *Warhammer*, et en choisissant de monter une armée de peaux-vertes vous n'aurez pas de mal à vous faire des ennemis.

Une armée de ce type est toujours spectaculaire et fortement aléatoire. Vous ne pouvez jamais savoir comment vos troupes vont se comporter, et votre adversaire doit toujours rester sur ses gardes, même lorsque la partie semble jouée. C'est une armée idéale pour les joueurs qui recherchent le fun et la variété.

● **Son prix**. Une armée orque et gobeline est toujours chère vu le nombre de figurines à aligner (dans la plupart des cas, plus d'une centaine pour une armée de 3000 points).

● **Ses points forts**. De nombreuses armes très destructrices, mais toujours aléatoires (plongeurs de la mort, chariots à pompe snotlings, géants, etc.).

● **Ses points faibles**. Les Gobelins de base sont vraiment trop nuls et la magie orque n'est pas au niveau de celle des autres races (elle est, en plus, fort dangereuse pour les chamans eux-mêmes). Il leur manque aussi des héros vraiment puissants.

Morts-vivants

Les armées mort-vivantes sont très spectaculaires, bien que les figurines qui les composent ne soient pas vraiment réussies. Ce sont même les seules figurines Games Workshop qui soient plutôt ratées. Certaines sont très belles (nécromanciens, zombies, goules), mais d'autres sont franchement risibles (les momies par exemple). Néanmoins, l'armée mort-vivante est puissante et inquiétante, de quoi attirer pas mal de joueurs.

● **Son prix**. Une armée mort-vivante n'est pas très chère si vous achetez de nombreux squelettes en plastique. Les zombies sont par contre fort coûteux vu qu'il faut en aligner un bon paquet pour obtenir une base intéressante.

● **Ses points forts**. Pratiquement toutes les troupes mort-vivantes provoquent la peur et de nombreuses peuvent également provoquer la terreur. Moralement, c'est donc une armée très difficile à affronter.

● **Ses points faibles**. Aucune artillerie digne de ce nom. Une cavalerie à peine meilleure. La fragilité excessive des nécromanciens qui ne peuvent pourtant pas se permettre d'être détruits.

Elfes noirs

Les Elfes noirs sont peut-être maléfiques, ils n'en restent pas moins elfes et sont donc, comme de coutume chez Games Workshop, des combattants très coriaces bien que relativement fragiles au corps à corps. La magie elfe noire est très puissante et constitue l'un des atouts majeurs de cette race. Les troupes de choc sont rares et l'artillerie (si l'on excepte l'excellente baliste à répétition) absente. Les chevaucheurs de sang froid sont la seule forme de cavalerie.

● **Son prix**. Une armée elfe noire ne coûte pas trop cher, principalement parce qu'il n'est pas nécessaire d'aligner un trop grand nombre de troupes.

● **Ses points forts**. La magie, les balistes à répétition et surtout leur terrible arme à distance: l'arbalète à répétition (c'est une manie).

● **Ses points faibles**. La fragilité au corps à corps des combattants de base. La cavalerie trop peu présente. L'artillerie quasiment inexistante.

Chaos

Dans *Warhammer*, le Chaos est représenté par quatre dieux impies: Khorne le sanguinaire, Slaanesh qui privilégie le plaisir, Nurgle le dieu des maladies et Tzeench qui symbolise la magie. Chaque armée du Chaos appartient donc à un dieu bien précis et est totalement différente de ses consœurs (on peut mélanger les adeptes de plusieurs dieux au sein d'une même troupe, mais on risque alors de déclencher des querelles internes fort gênantes). Une armée du Chaos est toujours puissante, mais aussi souvent déséquilibrée.

● **Son prix**. Une armée du Chaos ne coûte pas cher, principalement parce que les troupes sont très puissantes et que l'on ne peut pas en aligner beaucoup.

● **Ses points forts**. La puissance magique des armées (sauf Khorne). La puissance physique des démons (toutes catégories). La relative variété des troupes.

● **Ses points faibles**. Les troupes de base peu nombreuses. Le fait que les démons majeurs ne soient pas plus résistants (vu leur coût en points, souvent un tiers du total de l'armée).

Skavens

Les Skavens sont des rats humanoïdes qui vivent dans les sous-sols du monde de *Warhammer* et qui vénèrent la malepierre (ce que d'autres appellent les radiations). Cette matière corrompt les esprits et les corps et permet aux Skavens de concevoir toutes sortes d'armes délirantes. Entre les lance-flammes, les puissantes arquebuses, les magiciens adeptes de la technologie et les Skavens mutants conçus par l'exposition fréquente à la malepierre on obtient une armée très originale, même par rapport aux autres univers d'heroic fantasy. Pour ceux qui recherchent l'originalité à tout prix.

● **Son prix**. Une armée skaven coûte très cher, quelquefois même encore plus qu'une armée orque et gobeline (il faut aligner encore plus de troupes de base).

● **Ses points forts**. De nombreux gadgets délirants et une magie très puissante (bien que risquée).

● **Ses points faibles**. Les unités de base doivent être composées d'un nombre totalement délirant de troupes (quelquefois 50 par unité). Cela donne un look sympa à l'armée, mais coûte très cher et prend trop de temps à peindre.

Hommes-Lézards

Ces habitants de la Lustrie (l'équivalent de l'Amérique du Sud dans le monde de *Warhammer*) sont d'une totale neutralité. Ils combattent tout le monde avec la même férocité, et la puissance de leurs magiciens n'a d'égale que le moral de leurs troupes. Leurs magiciens sont les Slanns (qui existaient déjà dans le monde de *Warhammer* depuis plus de dix ans), des sortes de grosses grenouilles qui ne sont même pas capables de se déplacer seules (elles sont portées sur de grands palanquins). Les troupes de base sont les Kroxigors, les Saurus et les Skinks (à peu près équivalents aux Ogres, Orques et Gobelins) avec deux « plus » très utiles: une armure naturelle résistante et une capacité à résister aux phénomènes psychologiques.

● **Son prix**. Une armée d'Hommes-Lézards ne revient pas trop cher puisqu'il y a déjà une bonne soixantaine de figurines dans la boîte de base.

● **Ses points forts**. Sa capacité à n'être pas vraiment concernée par le moral. Des prêtres qui utilisent la magie la plus puissante du jeu (haute magie) et leur capacité à partager leurs sorts.

● **Ses points faibles**. Peu de créatures ou de monstres vraiment gros (et donc puissants). Les Stégadons sont les seuls à pouvoir espérer lutter contre les dragons (et encore...). La faune préhistorique aurait permis de créer des monstres bien plus effrayants.

Mais encore...

Reste deux extensions qui ne peuvent être incluses dans les listes précédentes pour la bonne raison qu'elles ne sont pas disponibles en France, parce que non traduites.

Army Book: Chaos Dwarves

Ce livret d'armée en anglais n'en est pas réellement un. C'est en fait une compilation d'articles de *White Dwarf* qui permet de se constituer une armée de Nains du Chaos sans avoir à feuilleter trois ou quatre magazines. Les Nains du Chaos ne sont pas vraiment aimés, mais la sortie de ce livret aurait ajouté un plus certain à la gamme française.

Chronicles of War

Cette petite extension en boîte n'a pas été traduite et c'est peut-être mieux ainsi. Elle ne contient que quelques bâtiments (fort réussis au demeurant) et un gros livret qui comprend des analyses de parties très similaires à celles que l'on trouve dans *White Dwarf*. D'ailleurs, ce sont les mêmes, reproduites texto. Ajoutons aussi quelques précisions de règles qui n'ont plus lieu d'être depuis la sortie de la dernière édition des règles de base.

Croc

MYTHOS™

Le jeu de cartes à collectionner de

L'Appel de Cthulhu

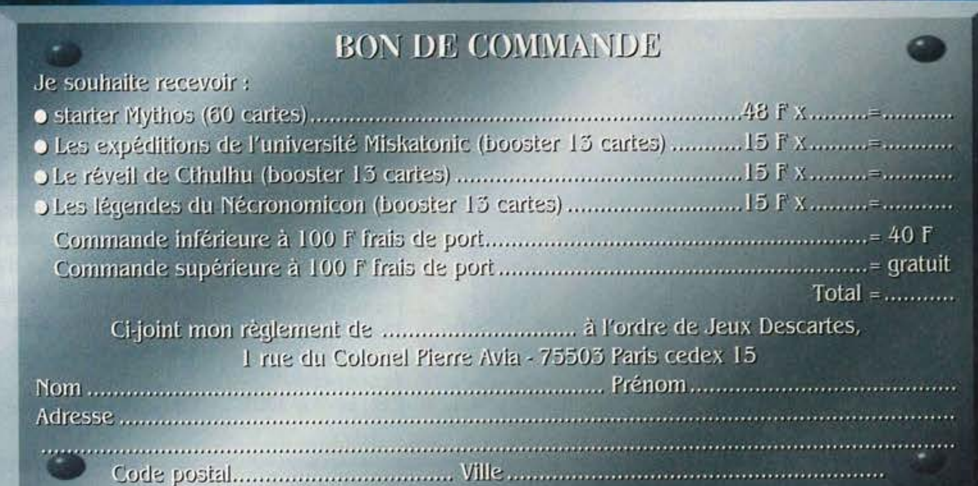
d'après H. P. LOVECRAFT





Extensions parues :

- **Les expéditions de l'université Miskatonic**
- **Le réveil de Cthulhu**
- **Les Légendes du Nécronomicon**



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- starter Mythos (60 cartes)..........48 F x ....= ....
- Les expéditions de l'université Miskatonic (booster 13 cartes) ....15 F x ....= ....
- Le réveil de Cthulhu (booster 13 cartes) ....15 F x ....= ....
- Les légendes du Nécronomicon (booster 13 cartes) ....15 F x ....= ....

Commande inférieure à 100 F frais de port.......... = 40 F

Commande supérieure à 100 F frais de port.......... = gratuit

Total = ...

Ci-joint mon règlement de .... à l'ordre de Jeux Descartes,
1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code postal.......... Ville ....

CHAOSIUM INC.



Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.

Édito

Merci Napoléon ! Le wargame en français est de retour Le wargame, ou plutôt le jeu de simulation militaire ! Écrivons français, au moins pour faire plaisir aux mânes de l'Empereur. Car c'est à lui que nous devons cette floraison soudaine de jeux édités en français. Il y a bien longtemps que l'on n'avait vu trois jeux de qualité, publiés par des éditeurs français, sortir quasi simultanément en boutique. Tous portent sur des épisodes de l'épopée napoléonienne, sommet de l'art de la guerre « à la française », mais créations originales ou adaptations, chacun illustre à sa manière un véritable renouveau du wargame français.
Dans tous les cas, la (médiocre) excuse de la barrière linguistique ne peut plus être invoquée pour se détourner du jeu de simulation historique. Il fallait bien marquer le coup par quelques pages spéciales. Et, joie ! Avant même de boucler cet article, voilà que Tilsit Éditions (1) publie *Iéna*, dans la foulée de *Waterloo* ! Tandis qu'il se confirme que l'effort d'Oriflam ne sera pas sans lendemain, et que d'autres jeux de la même série seront édités en version française…
Cependant que Azure Wish prévoit lui aussi d'autres publications. Que peut-on ajouter ? Que nous exprimons tous nos vœux de réussite aux auteurs et aux éditeurs. Et qu'ils envisagent de s'intéresser à d'autres thèmes avec des jeux de la même qualité, car, malgré la variété des batailles napoléoniennes, vingt ans d'histoire, c'est un peu court pour trois collections !

Frank Stora

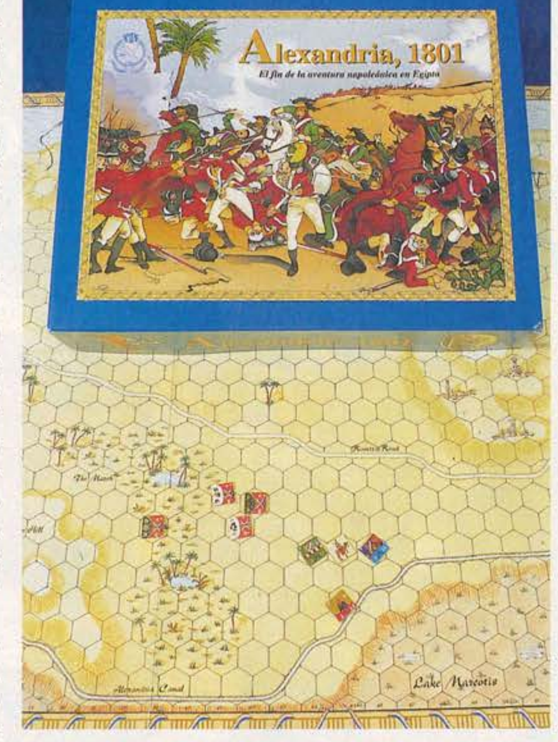
(1) A ce propos, un éditeur de jeux de guerre qui porte le nom d'un traité de paix, même éphémère, c'est à souligner. Un peu comme si *Casus Belli* s'appelait *Pax Vobiscum*…

Simple, très beau… et espagnol : « Alexandria, 1801 »

Voilà un nouveau type de wargame en français qui débarque. Distribué par Oriflam, il s'agit de l'édition par l'espagnol SimTac de la version française d'un jeu original de sa série* « Batailles de la Révolution et de l'Empire ». *Alexandria, 1801* propose la simulation, à l'échelle du bataillon, des derniers épisodes de l'aventure égyptienne de la France. Bonaparte de retour à Paris est promu Premier Consul, l'armée d'Égypte est prise en main par Kléber, puis, après l'assassinat de ce dernier, par Menou dont les qualités comme le renom sont malheureusement plus discrets… En 1801, les Anglais envoient un corps expéditionnaire pour en finir avec les rêves orientaux de la France et à Canope, le 21 mars, ils battent définitivement l'armée française, en prélude à la prise d'Alexandrie.

Les règles d'*Alexandria, 1801* sont très simples et très bien rédigées en 8 pages. Elles sont même un peu trop simplistes si l'on ne fait pas usage des règles optionnelles : dans les règles de base, les bataillons n'ont pas d'orientation (front/arrière) ce qui est fort dommage à cette échelle. Il est vrai que ce système provient d'une simplification, voulue par l'auteur, du complexe système de règles des précédents wargames SimTac (comme *Los Arapiles*) de la série « Batailles des campagnes d'Espagne et du Portugal », système lui-même dérivé de celui de la série « La bataille dans l'Âge de l'Empereur Napoléon », chez Clash of Arms.

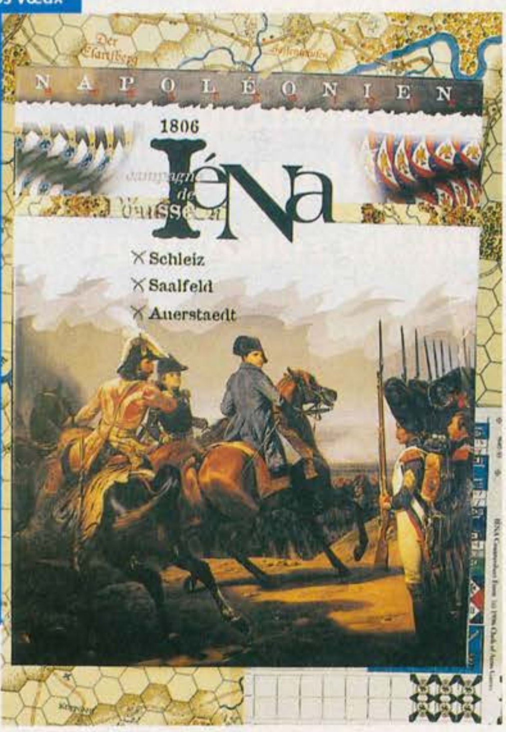
Bref, le jeu est d'un abord résolument facile, au détriment des finesses de la simulation historique : ainsi, on ne prévoit pas de formations différentes pour les bataillons. Par contre, on tient compte de facteurs distincts pour le feu, le choc ou le moral. Le point fort de l'ensemble tient dans ses règles de commandement et d'initiative, qui permettent une véritable interactivité des deux joueurs dans le même tour de jeu. Conquérir l'initiative et la conserver est un objectif prioritaire, avec pour conséquence l'obligation de maintenir des réserves mobiles.



Le matériel fourni est d'une impressionnante tenue. Un livret historique de 12 pages accompagne les règles, les pions sont au sommet de ce qui se fait aujourd'hui (reproductions exactes des uniformes de l'époque), et les aides de jeu, en couleurs, sont parfaites, tout comme la carte.

Il est possible de jouer deux scénarios, un d'initiation sur l'engagement de Mandara (13 mars 1801), un deuxième, le plus intéressant, sur la bataille de Canope et enfin un troisième, qui permet de simuler toute la campagne. Il faut également noter que les pions présentent toutes les indications nécessaires pour que les spécialistes puissent employer, s'ils le souhaitent, les règles très complexes de l'autre série SimTac. Voilà qui fait d'*Alexandria, 1801* un wargame particulièrement intelligent dans sa conception. L'Espagne nous offre, dans notre langue, un bon exemple à suivre…

* **Originellement publiée… en anglais !**



FICHE TECHNIQUE
- **« Alexandria, 1801 » est un wargame espagnol, édité en français par SimTac et distribué par Oriflam.**
- ***Thème* : les batailles de Mandara (13 mars 1801) et Canope (21 mars 1801) à l'échelle du bataillon.**
- ***Matériel* : 1 carte et 216 pions, 2 batailles et un scénario de campagne.**
- ***Prix* : environ 300 F.**

« La bataille de Friedland » : la renaissance de la série Vive l'Empereur !

Les passionnés se souviennent des jeux sur Hanau et Auerstadt édités il y a quelques années chez Socomer : c'était le début, malheureusement avorté, de la série « Vive l'Empereur ! » qui devait être consacrée à des batailles mettant en jeu des effectifs relativement limités. *La bataille de Friedland*, qu'Azure Wish nous propose aujourd'hui, en est le digne successeur. Les règles de Didier Rouy ont évolué pour relever le défi que représente la simulation d'une bataille de la taille de Friedland. Le 14 juin 1807, en effet, l'armée de Napoléon, forte de près de 80 000 hommes, est parvenue à attirer les 60 000 Russes du général Bennigsen dans un terrible piège. Offrant le corps de Lannes en appât, Napoléon écrase ensuite son adversaire qui a imprudemment traversé le fleuve Alle et s'y trouve adossé, n'ayant pour seule voie de retraite qu'un malheureux petit pont !

Le wargame d'Azure Wish s'attache à nous faire revivre cet affrontement. L'objectif, à peine caché, est de créer, à l'échelle du régiment, une série de qualité historique de la même trempe que celle de Clash of Arms, à l'échelle du bataillon. Mission accomplie ! En effet, le jeu parvient à trouver un compromis très intéressant entre les jeux très précis, mais trop lourds, et les simulations simples, mais vite lassantes.

Le système de règles prend en compte une gamme importante de formations de combat des différentes unités : ligne, colonne, carré, formation adaptée (en ville ou terrain difficile), tirailleurs (infanterie légère), artillerie attelée ou en batterie...

Les grands pions de forme rectangulaire, dont le graphisme est largement inspiré de celui des excellents *Borodino* et... *Friedland* (Games USA, 1995), permettent de gérer facilement ces formations et l'orientation des pions. Côté pile (front sur le grand côté), le régiment est en ligne. Côté face (front sur le petit côté), il est en colonne. L'astuce la plus remarquable est celle qui permet de constituer un véritable carré, dans un hexagone donné, en adjoignant à un régiment un deuxième pion rectangulaire (mais vierge). Il faut cependant ajouter que, autant les pions sont beaux (notamment les pions circulaires représentant les chefs), autant la carte est, disons, d'un graphisme inhabituel pour un jeu de ce genre. Mais, bon, au moins elle est bien claire !

Le tour de jeu (il y en a 10 au total pour la bataille) voit se succéder les charges de cavalerie, les mouvements et, classiquement, les phases de feu défensif puis offensif avant la résolution des combats de choc. Les pertes sont comptabilisées sur des aides de jeu ; un deuxième pion, aux capacités réduites, vient remplacer le premier lorsqu'un certain seuil est atteint. Il est également possible de comptabiliser les pertes avec des marqueurs numériques placés directement sous les pions.

Le souci de respecter les réalités historiques est partout présent, et s'exprime notamment dans la prise en compte très fine du moral de chaque régiment et dans la simulation des contraintes et impératifs du commandement. Dans ce domaine, le jeu propose, au choix des joueurs, quatre niveaux de complexité. Les deux premiers se limitent à l'influence des généraux sur les combats et le moral des troupes, et à l'intégrité de la chaîne de commandement (rayon de commandement). Les deux suivants incluent, d'une manière qui se rapproche du système de certains wargames de The Gamers, la rédaction par les joueurs d'ordres plus ou moins détaillés, que les généraux de carton devront ensuite respecter. Même si cela complique notablement les choses, l'intérêt que l'on en retire est grand, tant en plaisir de jeu qu'en historicité.

La bataille de Friedland est donc un jeu très réussi. Dans sa version de base, il est particulièrement accessible et plaisant pour les joueurs peu expérimentés. Les différentes options (commandement, déploiement stratégique, événements aléatoires) apportent quant à elles le piment que recherchent les vieux grognards.

L'âge de raison ?

La parution de ces trois wargames napoléoniens en français sonne-t-elle le réveil de notre marché national ? Il est trop tôt pour le dire, mais il est en tout cas particulièrement important et réjouissant que ces trois productions se rejoignent sur des points comme la jouabilité (temps de jeu et complexité raisonnables) ou la qualité du matériel.

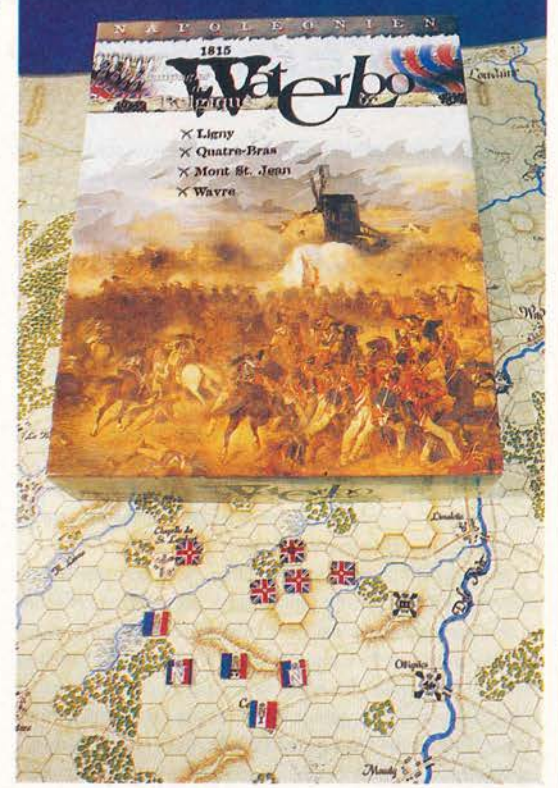
Leurs éditeurs ont parfaitement compris qu'à côté de jeux très complexes et détaillés (qui auront toujours leur audience de spécialistes), il est nécessaire et même vital de proposer au public des jeux plus accessibles pour élargir le cercle des joueurs de jeux de simulation historique en France.

La dernière bonne nouvelle est que ces parutions ont toutes des suites, annoncées ou déjà en boutique, et avec les mêmes règles : *Sagonte* (25 octobre 1811) chez SimTac (avec le système de règles plus complexe), *Iéna* (9 au 16 octobre 1806) chez Tilsit et *La bataille d'Eckmühl* (22 avril 1809) chez Azure Wish. Tout cela en français bien sûr !



FICHE TECHNIQUE
- **« La bataille de Friedland » est un wargame de Didier Rouy publié par Azure Wish Édition.**
- ***Thème* : La bataille de Friedland (14 juin 1807) à l'échelle du régiment.**
- ***Matériel* : 1 carte et 500 pions en couleurs.**
- ***Prix* : environ 350 F.**

Tilsit : un nouvel éditeur pour un nouveau « Waterloo »



Des beaux pions comme on aimerait en voir plus souvent !

(De haut en bas)
Alexandria, 1801 : le général Menou et son régiment de dromadaires, un Écossais en kilt.

Waterloo : Anglais, Français et Prussien.

Friedland : les deux généraux en chef avec un de leurs régiments (dragons pour Napoléon, Garde pour Bennigsen).

L'événement est assez rare pour être souligné, le *Waterloo* dont nous allons parler est l'œuvre d'un tout nouvel éditeur français : Tilsit Éditions. A l'inverse d'Azure Wish, qui s'est donné pour religion de publier essentiellement des créations originales, Tilsit nous propose l'adaptation en français d'un jeu américain, et quel bon jeu ! : *L'Armée du Nord* (en français dans le texte ; un jeu d'Ed Wimble publié par Clash of Arms en 1993).

La version française, baptisée *Waterloo*, propose des règles et des aides de jeu (en couleurs) très bien traduites et luxueusement présentées dans une boîte somptueuse. La carte et les pions sont purement et simplement ceux du jeu de Clash of Arms, ce qui, vu la qualité légendaire des œuvres de Rick Barber, est une preuve de sagesse. Les pions si particuliers (reflétant les couleurs des uniformes historiques) sont très élégants. Bref, l'ensemble du matériel est impeccable. Le seul inconvénient peut venir des trois cartes : une fois assemblées, elles nécessitent une place considérable (il vaut mieux disposer d'une table à rallonge !).

Le jeu simule, à l'échelle opérationnelle, la phase finale de la campagne de Waterloo (16 au 18 juin 1815), au cours de laquelle, l'Empereur Napoléon tenta ingénieusement de détruire avant leur concentration l'armée prussienne de Blücher et l'armée anglaise de Wellington. Les choses se passèrent mal pour les Français, comme chacun sait, mais la situation stratégique n'en reste pas moins passionnante.

Les règles sont simples (8 pages pour la version de base et 4 supplémentaires pour le jeu de campagne). Ce sont les héritières spirituelles, signalons-le pour les grands anciens, de celles du mythique *Les 4 dernières batailles de Napoléon* (SPI, 1976), tout en étant énormément enrichies dans plusieurs domaines. Pour les combats, le jeu intègre des finesses au regard de l'échelle, comme les charges de cavalerie, et tient compte du facteur moral. Pour les mouvements, le système prévoit des formations en colonne de route ou des déplacements hors carte, par exemple. Enfin, pour le commandement, les joueurs ont le choix entre respect de la chaîne de commandement et actions sur initiative.

Il est possible de jouer deux scénarios : Ligny/Quatre-Bras (16 juin 1815) ou Waterloo/Wavre (18 juin 1815), mais c'est dans sa version de campagne que *Waterloo* est le plus intéressant, pour une durée qui reste raisonnable (une longue après-midi). Les parties sont éprouvantes pour les nerfs, car les deux joueurs sont tiraillés par des contraintes souvent divergentes. Le Français doit agir vite et frapper l'ennemi avant qu'il se concentre, pour le battre en détail. Il doit resté groupé et ne pas perdre de divisons en route (pas facile avec des adjoints comme Ney ou Grouchy…). Les Alliés, à l'inverse, doivent gérer la grande dispersion initiale de leurs forces avec des contraintes d'activation non négligeables (estafettes prévenant Wellington et Blücher seulement lorsque les premières divisions françaises arrivent au contact). Bref, tout le monde est pressé et donc susceptible de faire des erreurs aux conséquences catastrophiques.

C'est la grande force de l'échelle opérationnelle que de recréer cette tension si particulière qu'est celle des manœuvres préliminaires à la grande bataille (qui est elle aussi simulée dans le jeu, mais à grands traits : rien à voir avec la finesse d'un jeu tactique comme *La bataille de Friedland*). Sur la carte, les pions sont disposés face cachée (seul un drapeau de nationalité est visible), ce qui rajoute encore au stress ! Ce qui fait en outre la valeur de *Waterloo*, c'est la grande variété de parties différentes qu'il peut produire, surtout si on le pratique à trois ou quatre (un ou deux joueurs Français, un joueur Anglais et un Prussien), ce qui fait apparaître de nouveaux impondérables de comportement et de coordination entre les différents acteurs.

En choisissant un système simple et bien rodé et en faisant sauter l'obstacle de la langue anglaise, Tilsit Éditions a eu une excellente initiative qui permettra à un public très large de s'essayer au wargame napoléonien opérationnel (seul le jeu en encart de Casus Belli n° 66 *La Patrie en danger* avait jusqu'alors proposé ce plaisir en français, c'était en 1991 !). Mais déjà, après avoir commencé par une défaite française (preuve qu'on n'est pas superstitieux chez Tilsit), voici, avec le même système, une victoire : *Iéna* (et Cie). Bon vent !

Frédéric Bey

- **FICHE TECHNIQUE**
- **« Waterloo », adaptation en français de « L'Armée du Nord » (Clash of Arms), est un wargame édité par Tilsit Éditions.**
- ***Thème* : Les derniers jours de la campagne de *Waterloo* à l'échelle opérationnelle.**
- ***Matériel* : 3 grandes cartes et 300 pions, 2 scénarios et un jeu de campagne pour 2 à 4 joueurs.**
- ***Prix* : environ 310 F.**

Glossaire

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution)…

AD&D : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).

Grosbill (n. m. et adj.) : Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill.

Jeu de cartes (à jouer à et collectionner) : Jeu stratégique et tactique, dans l'esprit du Mille Bornes. Chacun des 2 joueurs constitue son jeu en choisissant ses cartes parmi une collection importante.
- **Paquet de base** (ou starter) : règles + assortiment de cartes permettant à un joueur de commencer.
- **Pochette-recharge** (ou booster) : Assortiment aléatoire de cartes de divers niveaux de rareté permettant d'enrichir son jeu et/ou sa collection.

Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils viventen interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

MJ : Meneur de jeu, qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50…).

PJ : Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant le grandeur-nature.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Petites annonces

ACHATS

— **Cherche désespérément le supplément Les Années Folles pour A. de Cthulhu.** Contacter Sacha au : 01 43 87 15 84 **(75017 Paris).**
— Ach. **Masques de Nyarlathotep en français.** Demander Jean-Philippe après 17 h au : 01 42 57 22 21.
— Ach. **aides de jeux et scénarios Ravenloft (surtout Forbidden Lore, Toughts of Darkness, From the Shadows).** Rodolphe au : 03 44 40 16 70.
— Ach. **manuel et suppléments Star Wars 1ère édition.** Philippe au : 01 30 71 25 28.
— Ach. **tout Space Marine (le jeu, les extensions et figurines).** Tél. 03 22 43 07 51 Vincent Bara – 7 rue Ph. de Girmard – **80000 Amiens.**
— Ach. **jeux de plateau et wargames anciens et récents.** Tél. 04 68 04 47 64 René Battle – 2 impasse du Cerf lot du Lac TM2 – **66210 Matemale.**
— Ach. **Royaumes Oubliés 1ère édition avec les cartes + Paravent AD&D 1ère édition.** Contacter Erwan au : 01 41 95 30 06 répondeur. Merci
— Achète **les premières figurines Citadel base plomb 1980-1985.** Mr Khames T. – 20 rue des Jardins – **34830 Clapiers.** Tél : 04 67 59 16 59.
— Ach. **Vallée des Rois + vds Vamp. + Mage + Storm. + Hawk. + Blood + nbx JdR.** Guy les week-end au 02 47 93 07 60.
— Ach. **Miroirs Terres Médianes (RdD) n° 8 – Cité des 13 Pl. + 9 – El. Ht. Rêve.** Paul-Henri au 01 43 70 66 98 19h-21h /phlampe@lithilien.frmug.org.
— Ach. éch. vds **ext. & figurines Epic & WH40K** même incomplet ou dépareillé. B. Barcellini – 1 rue Montaigne – **01100 Oyonnax.**
— Ach. pour AD&D **Battlesystem.** Kuntz Olivier – La Violette – **73800 Les Marches.** Tél. le we au 04 79 28 14 07.

VENTES

— À vendre : **James Bond JdR (VF) + Manuel du service Q ; Forgotten Realms Adventures (VO).** Contactez David au : 01 34 67 79 41 de 18 à 21 h.
— Vds **Shadowrun VF 2e éd. 140 F Dune 150 F Morrow Project + écran + scén. 230 F.** Christophe 01 39 57 78 01.
— Vds **JdR VF Rolemaster et sup. + sup. JRTM + JdR Contrées Oubliées et sup. tout à -50 %.** Lionel au : 02 97 63 34 46 après 19 h **(56).**
— Vds **boîte Warhammer Fantasy Regiments (60 fig.) pour 100 F.** Demander David au : 01 45 44 18 08.
— Vds **INS/MV 120 F, Ars Magica 130 F, JRTM1 90 F, l'Ivresse des Profondeurs 60 F. Tous très très bon état.** Théo au : 01 69 00 95 75.
— Vds **figurines Warhammer Battle Empire.** Contacter Frédéric au : 01 39 78 00 74.
— Vds **Shadowrun 2 + écran + Guide de Seattle et Mekton Z VF.** Contacter Sébastien après 19 h au : 04 67 56 10 85.
— Vds **anc. édit. Storm, Hawk, Torg, RuneQ, Bitume MK5, Car Wars + Turbo, Blood Bowl.** Contacter Detaille Benjamin le week-end au : 01 64 05 95 83.
— Vds/éch. **sup. pour Cyberpunk Forlone Hope, Night's Edge, Night City, ou éch. contre sup. Shadowrun.** Nicolas au : 04 42 92 16 24.
— Vds **Leviathan et Warzone neufs ou échange contre Codex Chaos WH 40K.** Bork 01 48 44 80 65.
— Vds/ach./éch. **cartes Mythos.** Contacter Côme Feugereux – 32 rue Auguste Comte – **37000 Tours.** Tél : 02 47 05 10 79.
— Vds **ts sup. Vampire en anglais, état neuf,** moitié prix + frais de port. Tél : 02 40 46 18 24 Isa **(44100 Nantes).**
— **Idéal pour débutants, je vends des petits régiments de figs plastique pour Warhammer Battle.** Figurines bien peintes, par groupes de 5 à 10 figs : hommes-bêtes… Michel au 01 39 80 87 00 le soir France, Belgique, Suisse.
— Vds, éch., ach. **cartes Star Wars et Magic. Vds Kult (TBE) et supp. SW.** Contacter François le week-end au 04 79 37 58 30 ((Ugine).
— Vds **Suprématie** 190 F (frais de port compris) très bon état. Walter au 02 97 83 54 98 le week-end **(Lorient 56100).**
— Vds **Scales, Dragonlance, sup. RQ, CB, DR, Tatou, Dragon.** Philippe au 03 83 40 20 61 **(54000 Nancy).**
— Vend ou échange **cartes Magic : Diamond Valley, Mox, Mana Drain, Jade Statue, Cyclopean Tom, Iff-Biff, Drop of Honey…** Tél : 02 47 39 65 38.
— Vds **bcp Livres dnt vs êtes le héros.** Tél. le W-end HR : Jérôme au 04 67 93 66 30. Et vds ou éch. **BloodL, MRCNRES, PNDRGN + supp., Torg, Kult, Wraith, Marvl RPG, Scales + écran, supp. : Loup-G., RVNLFT, MKTN Z.**
— Urgent – **Rôliste fauché vend nbreux JdR.** Liste sur demande. Guillaume Dumont – 41 bd des Batignolles – **75008 Paris** ou au 01 45 22 61 76.
— Vds **nbreuses figs plastiques pour Warhammer** prix entre 2 et 10 F. Contact François au 01 48 96 88 67 le soir.
— Vds **jeux rôles plateau cartes/éch. Kult, Dixie, Mythos, Magic, Eagles/Vds revues livres doc**/Ecrire à Moi Jeux – 10 rue Drac – **38000 Grenoble.**
— Vds **Blisters, boîtes Epic neufs moitié prix. Nb armées Gargants, Megagargants, Titan Imperator, règles Org.** Tél. le soir Séb au 03 44 41 35 46.
— **Nombreuses cartes Dragon'Net environ 500 nombreuses cartes rares** prix à débattre. Gérard au 04 79 81 44 81.
— Vends **Ars Magica, écran et feuilles vf + The Wizard's Grimoire 170 F Dragon King (Oark Sun vo) 55 F.** Tél : 03 26 67 30 17 (répondeur si abst).
— Vds **600 cartes Eagles Waterloo + Carrier + 15 Livres dont vs êtes le héros.** Contacter Mr Binet au 03 86 62 10 75 répondeur.
— Vds **Mage (140 F) + Chill (160 F).** Excellent état général. Olivier au 04 67 94 48 49.

ÉCHANGES

— Éch. **Shadowrun 2 + 1 scn., vds Earthdawn (VF).** Franck tél. 04 68 64 04 86 ap. 19 h **(66600).**
— Échange, vends, achète **cartes Guardians VF Base, Dague, Drifter's.** Bruno au : 04 94 92 70 37.
— Éch./vds/ach. **cartes Magic toutes collections à partir des Darks.** Contacter : David Szalkowski – 62 rue de Montréal – **57500 Saint-Avold.**
— Éch., vds, ach. **c. Kabal, Guildes, INT-DIV.** Demandez listes à : AVT Pierron Jérôme – DA 160 Ssis, Ouakam Air, **Dakar – Sénégal** (Tarif poste : 3,90 FF).
— Échange, achète, vends **Guardians.** Yann Joubaud – 18 rue Louis Guilloux – **44100 Nantes.** Tél : 02 40 46 17 62 (vo seulement).
— Éch./vds/ach. **cartes Star Wars New Hope et Hoth.** Contacter Meyrand Raphaël – 6 sentier du Val – **94240 L'Hay-les-Roses.** Tél : 01 45 47 85 52.

DIVERS

— **Je peins toutes vos figurines échantillon gratuit sur demande.** Laurent au : 05 61 90 24 89.
— **Passion JdR SF&F + modem ?** Cyberbranchez-le sur Minas Ithil BBS des JdR au 01 43 56 38 78 : discussions aides de jeu pour tous ! Gratuit non commercial.
— Venez vous inscrire au **Réseau Francophone des Rôlistes :** http://www.mygale.org/08/quisar/
— SOS : **Spécial orques service.** Tu cherches un **général ou des troupes orques, des régiments prêts à jouer, je peux tout fournir** (même un buggy ork avec lance plasma lourd !). Peinture soignée. Michel **« Orc Painter »** au 01 39 80 87 00. M. Dauvillier – 139 rue Louis Lhérault – **95100 Argenteuil.**
— **Le Labyrinthe n° 2 est paru !** Au programme, 1 scénario et des aides de jeux pour **Warhammer.** Citoyen de l'Empire, ne le manque pas !
— **Nouveau JPC sur le cyclisme.** Rech. joueurs (200 F/mois). Pour les règles envoyez timbre 6,70 à L. Vigouroux – 35 rue Guenegaud – **75006 Paris.**
— **Épée des Brumes, AD&D, + 18 ans, Monde cohérent, roleplay, réflexion, RP et Paris,** journal de liaison. Françoise 01 43 32 04 13. Xav. au 01 43 08 95 40.

PARTENAIRES

— **MJ cherche PJ pour Hawkmoon le we. Débutant(e)s bienvenu ! Joueurs de 20 à 25 ans.** Stéphane au : 03 22 80 80 99 **(Amiens).**
— **MJ, PJ cherchent MJ, PJ plutôt + 25 ans pour AD&D, RM A 75 + RP. Grosbills ok.** Saïd au : 01 69 41 81 67 ou 06 11 84 35 67 tlj de 13 h à 22 h, si abs. mes. s/rép.
— Cherche **joueurs d'Ambre sur Paris pour parties sans règles – écrivez.** Bal Brand au : 01 42 79 03 30.
— Cherche **joueurs initiés ou novices pour JdR sur Luneville.** Demander Jean-Philippe, après 20 h, au : 03 83 74 44 29.

CLUBS

— **MJC de Lognes 77 création d'un club de Magic et de jeux de rôles ts les samedis de 16 à 19 h.** Tél : 01 60 05 26 49 animateur Sébastien à la MJC.

Des annonces sur 3615 CASUS Rubrique PA

Bon d'insertion d'une petite annonce

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est supprimée. Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n° 103
Parution n° 104 : 4 avril 97. Date limite : 13 mars 97.

Classement

☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

Inspirations...

Universalis

A ne pas manquer

Si vous vous intéressez aux ovni ou mieux, à la manière dont les soucoupes volantes ont évolué dans la tête des gens depuis cinquante ans, jetez-vous sur **La rumeur de Roswell**, de Pierre Lagrange (éd. La Découverte). Que s'est-il passé à Roswell, Nouveau-Mexique, en juillet 1947 ? Quelque chose s'est écrasé, mais quoi ? Un ovni ? Comment se fait-il qu'il était construit en balsa, et rafistolé avec du scotch à fleurs ? Et si ce n'en était pas un, pourquoi tout le monde s'excite-t-il sur l'accident depuis cinquante ans ? *La rumeur de Roswell* apporte des réponses convaincantes, qui ne décevront que les amateurs de science-fiction. C'est un bouquin tout à fait sérieux, et pour cause : il est écrit par un sociologue qui parle d'ufologues, pas par un ufologue qui parle de soucoupes. Par conséquent, l'auteur garde la tête froide, et se permet d'exécuter plus ou moins gentiment les soucoupistes les plus allumés. Inutile de dire que pour les MJ de *Conspirations* ou de *Dossiers X*, c'est une mine grande ouverte. Après tout, avant de déformer les faits pour en faire de bonnes histoires, il faut déjà les connaître. Quant à l'enquête elle-même, c'est un modèle de rigueur, qui intéressera nombre d'Investigateurs.

Vaut le détour

Ceux qui ont mauvais esprit vont glapir « Bouh ! Vendu ! Copinage ! » en me voyant écrire beaucoup de bien de **Neuvième cercle** (du très talentueux Fabrice Colin, chez Mnémos). C'est leur droit. Il y a un certain nombre d'épithètes que j'aimerais bien adresser ici même à cette bande de cyniques à deux balles, mais même si notre redoutable secrétaire de rédaction ne me censure pas, cela ne ferait pas beaucoup avancer le schmilblick. Fin de la digression et donc, les gars, Neuvième cercle est ce que j'ai lu de plus réussi en Fantastique français depuis un sacré paquet d'années. Parmi les ingrédients qui composent ce joli succès, des communautés souterraines dans les profondeurs de New York, trois paumés, un immortel, un télévangéliste fou, d'anciens dieux et, en filigrane, quelqu'un qui ressemble beaucoup à Satan. C'est bien écrit, et c'est le genre de bouquin qui se lit d'une traite, en une soirée, parce qu'on n'a pas envie de le reposer. Pour moi, c'est le critère qui permet de différencier un bon bouquin d'un très bon...

On ne peut pas dire de **Vie et mort de Byzance**, de Louis Bréhier (Albin Michel), qu'il se lise aussi vite, à moins d'avoir le cerveau conçu comme une encyclopédie. Quatre cents pages de textes écrits tout petit, plus deux cents pages de notes diverses, et tout ça pour présenter mille ans d'histoire et un empire qui, à son apogée, s'étendait sur trois continents. Le style est transparent, et l'auteur sait s'effacer devant ses personnages. Ce gros bouquin grouille de généraux rebelles, d'eunuques fourbes, de religieux fascinés par le pouvoir, d'empereurs aveuglés au fer rouge et relégués dans des monastères... Tout ce vilain monde et ses complots ne demande qu'à être importé tel quel autour d'une table de jeu. Vous y trouverez de quoi alimenter des campagnes entières axées sur la politique et la guerre.

Pour les curieux

Cédant à mon vice, je vous inflige donc deux romans policiers historiques (chez 10/18) ! Ils sont vite lus et pratiquement prêts à servir. Il suffit de changer quelques dates et noms. **Marcus Aper et Laureolus**, d'Anne de Leseleuc, se déroule en Provence, au premier siècle de notre ère. On y enquête sur des meurtres mystérieux pendant une représentation théâtrale, sur fond de magouilles politiques... Mention spéciale au petit dossier sur la région et la ville d'Orange, où se déroule l'histoire, qui peut être distribué directement aux joueurs.

La mort de Toutankhamon et la lutte pour le pouvoir entre ses deux successeurs a fait couler des océans d'encre et converti des forêts entières en études érudites, romans historiques et autres ouvrages à l'intérêt hautement variable. **La cité des morts**, d'Anton Gill, se range sur le dessus du panier. Un scribe déchu pour cause de fidélité à Akhénaton mène l'enquête sur le décès du pharaon. Assassinats politiques, police du même métal, suppression des témoins gênants... Rien que des bonnes choses, d'autant plus qu'Anton Gill en a écrit plusieurs autres, et qu'ils ont tous l'air d'être dans la même veine.

Dans la série « les petits bouquins improbables, mais pas chers et faciles à trouver », jetez un œil à **Chez Victor Hugo : les tables tournantes de Jersey** (L'école des lettres). C'est une série de comptes rendus des séances de spiritisme qu'Hugo tenait chez lui, en compagnie de ses proches. A lire aujourd'hui, c'est plutôt comique. Hugo convoque Jésus, Dante, Bouddha, Shakespeare, la Mort et quelques autres. Tout ce petit monde papote sur la vie, l'univers et le reste, dans un style emphatique qui sent son Victor Hugo a des kilomètres. L'intérêt de la chose est plus que limité, à moins que vous n'ayez envie de mettre en scène des médiums plus ou moins frapadingues. Or, entre 1840 et 1930, il y en avait pratiquement partout.

Tristan Lhomme



SF & Fantasy

Six bières, punk !

Bruce Sterling est surtout connu en tant qu'idéologue du mouvement cyberpunk, qu'il a notamment analysé dans sa préface à l'anthologie-manifeste *Mozart en verres miroirs* (1). **La baleine des sables**, son premier roman, qui vient de reparaître, n'a pourtant rien à voir avec les réseaux et les hackers, puisqu'il s'agit d'un *planet opera* assez étrange, situé dans un décor impressionnant – une mer de sable au sein d'un immense cratère, utilisable pour tout JdR de SF comme de fantasy – et peuplé de personnages fascinants et inoubliables, comme Dalusa, la vigie aux ailes de chauve-souris avec qui le narrateur vit une histoire d'amour déchirante. Quant à **La machine à différences**, écrit avec William Gibson, il s'agit d'une uchronie prenant le terme « steampunk » au pied de la lettre, puisqu'elle se déroule dans un XIX[e] siècle parallèle où même les ordinateurs fonctionnent à la vapeur : une intéressante source d'inspiration, mais un livre raté, faute d'une intrigue suffisamment prenante et structurée. Dommage. Enfin, **Gros temps**, tout frais sorti des presses, prend également ses distances avec le cyberpunk, bien qu'il se déroule dans un futur proche et que technologie, informatique et bricolage y soient à l'honneur, en particulier chez les chasseurs de tornades qui se trouvent au centre de l'histoire. Les amateurs de météo seront comblés.

(*La baleine des sables*, *Gros temps* : Denoël « Présence du Futur » n°s 285 & 574. *La machine à différences* : Laffont « Ailleurs & Demain ».)

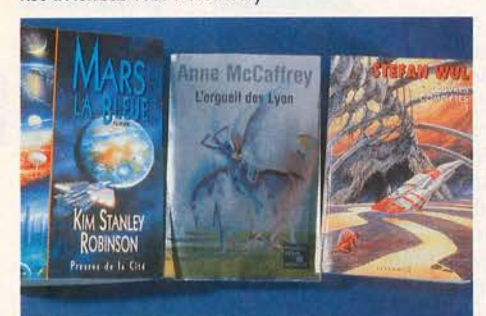
Gros bouquins

Si certains auteurs sont des météores et d'autres des étoiles filantes, Stefan Wul, lui, fait plutôt figure de comète. Après avoir publié onze romans entre 1957 et 59 dans la collection Anticipation (2) des éditions Fleuve Noir, il a en effet disparu de la scène durant près de vingt ans, avant de revenir, chez Denoël avec *Nôo*, un roman picaresque prouvant qu'il n'a perdu ni le sens du verbe, ni celui de la couleur. On peut donc espérer qu'il aura

la bonté de gratifier la fin des années 90 d'un nouveau livre que tous ses nombreux fans attendent. Mais d'ici là, on peut toujours se procurer le premier tome de ses **Œuvres complètes**, dont le sommaire comporte des romans aussi célèbres que *Niourk* (étudié dans les collèges !), *Oms en série* ou encore *Le temple du passé* (adaptés en dessin animé sous les titres respectifs de *La planète sauvage* et *Les maîtres du temps*), ainsi que quelques nouvelles et poèmes. Personnages, décors, faune et flore hauts en couleur et d'une grande originalité y défilent à toute allure grâce au style fluide et direct d'un des rares écrivains français de SF à être entré vivant dans la légende. (Lefranc.)

Mars la Bleue termine l'ambitieuse trilogie de Kim Stanley Robinson consacrée à la colonisation de cette planète. Comme ses prédécesseurs, ce roman possède les défauts de ses qualités, et sa richesse exceptionnelle débouche parfois sur la confusion. L'intrigue est en effet si complexe, les personnages et les lieux si nombreux, la vision si ample qu'il arrive qu'on s'y perde – d'autant plus que, un an et demi s'étant écoulé depuis la parution de *Mars la Verte*, le volume précédent, le lecteur a largement eu le temps d'en oublier les subtilités. Néanmoins, le MJ y trouvera son compte, tant Robinson a pris soin de décrire de manière détaillée « sa » planète Mars. (Presses de la Cité.)

L'orgueil des Lyon est le sixième volume d'une série d'Anne McCaffrey intitulée *Le vol de Pégase*, avec une famille de télépathes pour principaux protagonistes. Le présent roman – un honnête space opera avec menace extraterrestre, quelque part entre Robert Heinlein et Orson Scott Card – vaut plus par l'attention accordée aux personnages que par l'invention science-fictive de son auteur, mais le thème des pouvoirs psi y est traité avec suffisamment de soin pour mériter votre intérêt. (Pocket « Rendez-vous Ailleurs ».)



Vite, vite !

Morte en mémoire vive, de Peter James, a beau reposer sur une hypothèse purement SF – le transfert de la conscience humaine sur un support électronique –, il s'agit avant tout d'un thriller horrifique très efficace. Et intelligent, ce qui ne gâche rien. (J'Ai Lu « Épouvante » n° 4280.)

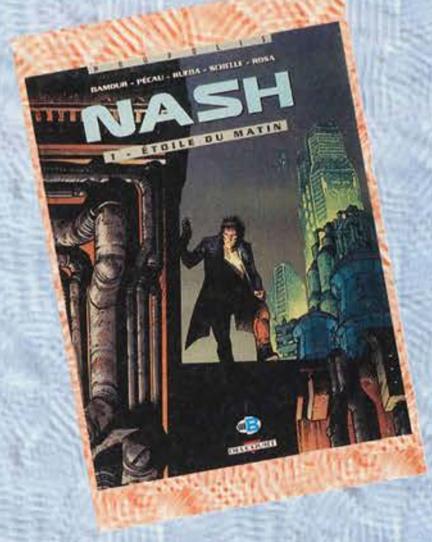
Dans **Les terrassiers**, Terry Pratchett poursuit avec son humour habituel le récit des aventures des Gnomes, ces petites créatures d'origine extraterrestre vivant discrètement sur notre monde. Chaudement recommandé. (J'Ai Lu « SF-Fantasy » n° 4179.)

Roland C. Wagner

(1) Que Denoël a récemment intégré au coffret *Les Cybernautes*, aux côtés de *Câblé* de Walter Jon Williams, du jubilatoire *Le temps du twist* de Joël Houssin et de l'anthologie *Demain les puces* de Patrice Duvic – dont le sommaire a été légèrement modifié, *Bumpie*™ de Francis Valéry remplaçant *Mémoire vive, mémoire morte* de Gérard Klein, qui vient d'être réédité chez L'Astronaute Mort (62 rue Velpeau, 92160 Antony) sous la forme d'une luxueuse plaquette à tirage très limité, vendue 80 F.

(2) NDLR : Collection désormais défunte, dont le dernier titre porte le n° 2001 : *L'odyssée de l'espèce*, est signé de notre collaborateur Roland C. Wagner, qui ne peut décemment pas l'annoncer lui-même !





Sous une bonne étoile

Premier essai (transformé) d'un certain Jean-Pierre Pécau dans la BD. L'album dont il signe le scénario est propulsé chouchou du mois ; il s'agit d'**Étoile du matin**, premier volume de *Nash*, une série qui devrait nous tenir en haleine. Aux éditions Delcourt et avec des dessins signés Damour, il s'agit d'une descente dans un monde cyberpunk efficace et bien décrit, à la suite d'un détective privé « à haut risque ». Tous les ingrédients du genre : hyper-technologie, communication, armement, violence et multi-méga-corporations s'y retrouvent, et c'est bien naturel pour quelqu'un qui a largement contribué au background de *CyberAge*, l'univers pour *Simulacres*.

L'intrigue est conforme à ce que l'on peut espérer dans le genre, complexe à souhait, fertile en actions et en rebondissements, entraînant les aventuriers d'un bout à l'autre de la planète et se heurtant sans cesse à plus gros, plus fort et, forcément, moins intelligent qu'eux. Le héros, traqueur musclé, tueur expérimenté rompu à l'art du combat, est prêt à tout pour retrouver sa fille, enlevée par de grands méchants. C'est cet aspect « humain » qui donne une touche poétique, un petit plus, à cet album, par ailleurs très facilement exploitable avec votre jeu cyber préféré.

No futur !

Et si l'avenir était encore moins rose que dans la vision cyber... Maladie, explosion thermonucléaire fortuite (gasp !) ou provoquée, catastrophe écolo-climatique ou autre cataclysme dévastateur, que restera-t-il ensuite ? Quelques albums défrichent cette voie et sont utilisables avec *Bitume*, ou dans le cadre de jeux génériques (*Simulacres*, *Gurps*).

Hispañola, troisième et dernier volume, de Meddour, chez Vents d'Ouest, explore l'univers clos d'un immense navire à l'abri de la contamination. Intrigues politiques et réflexions philosophiques menées tambour battant, exploitable aussi façon méd-fan. **Dayak**, tome 3, décrit une lutte fratricide pour la maîtrise de la technique, ou ce qu'il en reste, dans un monde tiraillé entre une technologie qui tombe en ruine et des pouvoirs magiques grandissants, façon vaudou. Adamov continue d'y faire la preuve de ses talents de créateur d'univers (chez Glénat). Une version cyber soft conviendrait aussi à ce monde en décrépitude.



Neige, toujours chez Glénat, est un cas très spécial. D'abord, on pouvait croire que la série, avec l'aboutissement de la quête de la Société des Douze (voir les épisodes précédents...) était terminée. En fait non, elle repart, sur le même rythme, dans une sorte d'histoire parallèle, ou transversale... C'est pour moi la preuve que ce monde, décrit par Convard et mis en images par Gine, peut être le cadre d'innombrables aventures, pour des PJ épris de grands espaces (virtuels) et de solitude (toute relative). Mention spéciale pour le premier tome de **Petit d'homme**, de Crisse et N'Guessan, chez Soleil, jeune éditeur du Var. C'est une sorte de *Livre de la jungle* revisité, dans un monde déchiré entre les bons et les méchants. Ils sont tous là, Mowgli, Baloo, Kaa, Bagheera et les autres, pour nous offrir la rencontre d'un enfant, d'un chien et d'une bande d'aventuriers du genre patibulaire au grand cœur.

A l'abordage

Les deux albums qui suivent ont été faits, on le jurerait, pour *Guildes*. Avec **Les ailes du Phaéton**, de Tarquin et Fino, Soleil nous offre une sorte d'archétype de la quête de l'inconnu au travers des mers hostiles. Un marin-voleur, un guerrier de petite taille et une princesse en fuite et peu vêtue nous entraînent dans une aventure transformable sans le moindre effort en scénario, avec centaures, peuple des abysses et surprises en tous genres. Quant à **Edward John Trelawnay**, chez Delcourt, c'est l'histoire vraie (ou presque) d'un pirate qui vécut au début du XIXᵉ, contée par Dieter et Hérenguel, et transposée dans un monde où le commerce est dominé par une toute-puissante Compagnie à laquelle seuls quelques rebelles osent résister. C'est plein de fureur et de dirigeables... C'est aussi l'occasion de redécouvrir *Écryme*. Si l'aventure spatiale vous tente, essayez donc **Kookaburra**, encore un tome un, de Crisse, chez Soleil. Traitement de choc et poésie SF, sur fond de légendes australiennes, rencontre de trois mondes autour de la naissance de trois enfants « qui entendent des voix dans leur tête ». C'est du space op, du bon, avec un scénario qui demandera du travail pour être traduit en termes de jeu, mais avec de bien belles idées de peuples et d'ambiances.

En vrac

Pour les amateurs d'heroic fantasy pure et dure, allez voir du côté de **La jeune fille et le vent** (amazones et barbares), ou encore **Vauriens** (la révolte des enfants), tous les deux chez Delcourt. Le tome 3 de **La complainte des landes perdues** est parue, chez Dargaud, toujours très beau, mais au rythme un peu lent. Et **Elfquest**, chez Vents d'Ouest, dont le 24e épisode vient de paraître.

Pour finir, Le Lombard propose des aventures plutôt sympa, type fantastique-contemporain, avec **L'anneau de Salomon**, un épisode de Bob Morane lui-même, et un petit tour façon James Bond avec **Horizon blanc, Opération Atlas**. Signe particulier : tous les deux sont très faciles à faire jouer.

André Foussat

L'actualité du jeu

Courrier des lecteurs

Manifeste pour le 10ᵉ art, article paru dans notre précédent numéro sous la rubrique *500 milliers de rôlistes* vous a fait réagir :

«Je souhaite réagir à l'article signé par des gens de Multisim dans le dernier "500 milliers de rôlistes" (Casus Belli n° 102). Les précédents articles avaient parfaitement répondu à la raison d'être de cette rubrique, conçue pour opposer des arguments aux détracteurs du jeu de rôle. Le dernier article a, à mon sens, loupé sa cible. Ce "manifeste" appelle auteurs, éditeurs et joueurs à engager une réflexion de fond sur le jeu de rôle. Bravo! Alors allons-y pour la réflexion, l'analyse, la cogitation acharnée. De quoi parle-t-on dans cet article? Je n'ai toujours pas compris. Il est question de réfléchir sur le jeu de rôle, certes, mais concrètement? Cet article ne pose pas de questions. Il n'apporte aucun argument concret. Pas de fil directeur. Quelques réflexions balancées ça et là un peu péremptoirement, sans souci de cohérence, mais avec un art consommé de la dialectique absconse. Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué? Ça en jette d'écrire "L'ensemble des acteurs du milieu" plutôt que "rôlistes" mais je ne suis pas sûr que cela éclaire le propos. Tout est à l'avenant. Ça sent la langue de bois politicienne. Et dire que le jeu de rôle est censé enseigner l'humilité aux créateurs! Allez expliquer aux détracteurs du jeu de rôle (et aux rôlistes eux-mêmes) que les éditeurs "doivent donner à jouer des problématiques", que le jeu de rôle nous permet de "fonder notre propre éthique" et qu'il "offre une liberté inédite, forcément dangereuse si elle n'aboutit pas à une loi inconsciente du groupe". En outre les auteurs achèvent de se discréditer avec un français souvent maladroit voire incorrect. Comment prendre au sérieux les nouveaux théoriciens du jeu de rôle quand ceux-ci écrivent un français approximatif? La conclusion de l'article, excessive dans le propos, ne vaut que par sa rhétorique. Cela ne mange pas de pain de finir par une citation, même si le sens et la syntaxe n'y sont pas. ("Le siècle prochain ne sera pas ou non spirituel..." il fallait l'écrire tout de même!). Cette conclusion maladroite est à l'image de l'article : pédante, loin des problèmes concrets du jeu de rôle. Tout cela me semble procéder d'une sorte de complexe : certains auteurs et éditeurs assument mal l'idée d'exercer une activité confidentielle, incomprise, assimilée au mieux à un stupide passe-temps pour adolescents boutonneux, au pire à une pratique satanique. Il en découle des propos excessifs (le jeu de rôle est le "10ᵉ art", les rôlistes sont les "avant-gardistes de la révolution culturelle en marche") et une rhétorique qui veut nous faire croire que ces gens sont de grands intellectuels. Mais merde! Les rôlistes n'ont pas à se justifier de la sorte, ils n'ont pas à se prouver qu'ils sont intelligents. Les gens de Multisim souhaitent "engager des querelles de genre", et qu'"une vraie critique se construise". Je leur opposerai donc que, si réflexion il doit y avoir, il serait bon qu'elle se fasse en dehors de cette rhétorique fumeuse et pédante. Un peu de simplicité par pitié!»

Sylvain Pasquet, Paris

Cher Sylvain,
En effet la rubrique s'est transformée pour une fois en tribune d'expression plutôt qu'en aide aux rôlistes. Dire que la rédaction de Casus Belli partage les vues des auteurs de ladite tribune serait pour le moins excessif; nous avons aussi parmi nous nombre de collaborateurs qui ont le même jugement que toi. Mais notre finalité, en accordant ce droit de parole, n'était pas de proposer un «prêt à penser» pour tous les rôlistes, mais plutôt de les faire réagir. Si cette tribune avait été moins caricaturale peut-être te serais-tu senti moins concerné? Et on peut toujours espérer que l'équipe de Multisim n'est elle-même pas dupe de tout ce fatras idéomaojargonique, et qu'elle a aussi forcé le trait pour essayer de réveiller un peu le monde assoupi des rôlistes.

Pierre Rosenthal
Rédacteur en chef adjoint
de Casus Belli

Initiatives

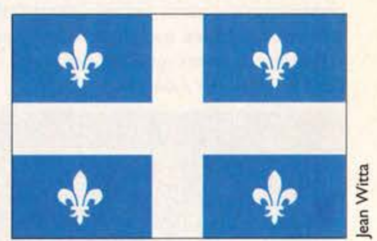
Boutique

● **Bourg-la-Reine**. Un nouveau venu sympa et dynamique en banlieue parisienne! La boutique *Multigames* a ouvert ses portes début février. On y trouve jeux de rôle, jeux de cartes et jeux de société (avec pas mal de raretés), et on peut venir y jouer en toute convivialité (deux salles de 30 m² sont disponibles), voire s'y désaltérer (débit de boissons non alcoolisées). Le vendeur, Christophe Lannier, est un copain, ce qui ne gâte rien. Située à deux pas de la gare de Bourg-la-Reine (RER B, à un quart d'heure des Halles), la boutique est pour l'instant ouverte du lundi au samedi (9h-19h), mais il est possible qu'elle ouvre bientôt jusqu'à minuit, et aussi le dimanche; on vous tient au courant.
✉ : Multigames, 66 boulevard du Maréchal Joffre, 92340 Bourg-la-Reine.
✆ : 01 43 50 66 44.

● **Paris**. *Phénomène. J a* déménagé. Ses jeux d'occasion, ses parties d'initiation sont désormais au 23, rue Jean de Beauvais, 75005 Paris.
✆ : 01 43 26 49 41.

Fédération

● **Longjumeau**. L'association *Lord of Darkness* propose à tous les responsables de clubs de jeu de rôle de l'Essonne de se rencontrer le samedi 22 mars afin de discuter de la mise en place d'une «Fédération Essonnienne de Jeu de Rôle». Cette fédération aura pour objectif «d'être un interlocuteur privilégié avec les médias et les organismes d'État, et de promouvoir les manifestations départementales telles que des rencontres interclub». A suivre... La réunion aura lieu de 12 h à 23 h au rez-de-chaussée de la bibliothèque de Longjumeau, mais il est nécessaire de s'inscrire en contactant Grégory au 01 42 64 81 25.

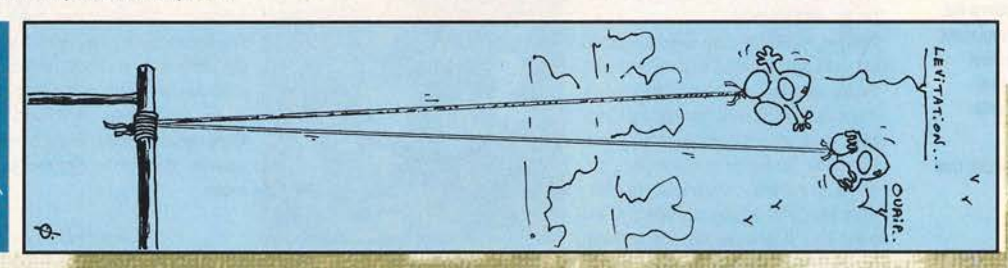

Jean Witta

Québec & rôle

A Paris l'été dernier, ils nous ont abreuvés de bière québécoise, nous les avons gavés de ficelles du métier, puis Steeve et Natasha sont rentrés dans leur antre-laboratoire de Rivière du Loup pour commencer à concocter des produits jeu de rôle. Le premier fruit de leur travail a mûri en hiver, et voici *3 Dimensions*, un recueil de 3 scénarios (1 AD&D, 1 Star Wars et 1 Cthulhu) publié par la toute nouvelle édition D'Agon. C'est bien ficelé, et si ce n'est pas déjà épuisé, ça doit se trouver dans les boutiques du côté du St-Laurent. Pour en savoir plus, si vous êtes équipé, leur adresse électronique est : nastee@lmo.qc.ca.

Clubs

● **Salon-de-Provence**. *L'Association Salonaise des Jeux de Simulation* ouvre ses portes tous les samedis à partir de 14 h30. On y pratique jeux de rôle (AD&D, Mage, Vampire, Ambre, Cyberpunk), wargames



Ciao Ludodélire

Devenir éditeur de jeu, à part quand on hérite d'un empire déjà constitué, n'est pas le meilleur moyen de faire fortune rapidement.
Pour un qui cartonne, dix restent dans l'ombre, et vingt disparaissent trop jeunes. Pourtant, Ludodélire semblait bien ancré dans notre paysage, et s'était fait sa petite niche ludologique avec *SuperGang* et *Full Metal Planète*, dans le «jeu avec plein de choses dedans mis en boîte à la main parce qu'aucune machine ne serait capable de manipuler tous ces bidules informes (cailloux, granulés de verre, etc.)». En fait, Ludodélire publiait le genre de jeux (à part *Tempête sur l'échiquier*) que les éditeurs «normaux» refusaient parce que c'était pas possible, vous comprenez bien monsieur, de faire ça comme ça, voyons! Et surtout, Ludodélire avait animé *le Plan d'Enfer*, transformant le rez-de-chaussée du très clean immeuble de *l'Étudiant* (style paquebot) en une arrière-salle de garage obscure, encombrée de bidons, ponctuée de tables de jeu en bobinots de câble électrique, où les fléchettes volaient bas.
Ludodélire a mis le pistolet sous la porte, et les gros tas ont redécollé. Ben alors?

Sauvés des eaux

Tempête sur l'échiquier est repris par la boutique parisienne Variantes. *Formule Dé* est repris par Jeux Descartes, dans la gamme Eurogames, et sera dans un premier temps distribué tel qu'actuellement, mais très vite relifté. Il est même question que le jeu retrouve son intégrité (toutes les règles que les deux créateurs jouent dans leur propre championnat), entre autres un dé par vitesse. A suivre...

TRAPPE

ANNULATION

Le déplacement de votre adversaire est annulé. Il doit rejouer un autre coup, avec la même pièce ou une autre.

Jouez cette carte immédiatement après un coup de votre adversaire.

(World in Flames), jeux de plateau (Necromunda) et même (j'aime bien le «même») jeux de cartes (Guardians).
✉: Maison des associations, 33 rue de Budapest, 13300 Salon-de-Provence.

● **Pont-Audemer**. Le club *Magical World* vient d'ouvrir ses portes en Haute-Normandie. On y joue à Magic, aux jeux de rôle, aux wargames, aux jeux de plateau et aux jeux avec figurines. Le club est ouvert le vendredi à partir de 21h et le samedi de 14h à 19h (Magic) puis à partir de 21h.
✉: Magical World, centre de loisirs «le Clos normand», avenue de l'Europe, 27500 Pont-Audemer.
✆: Mickaël au 02 32 57 18 48 ou Jean-Philippe au 02 32 42 38 14.
E-mail: magicalworld@infonie.fr.

Vos zines

Un mois classique, normal et sans histoires, quoiqu'un peu pauvre en nouveaux zines.

Nouveaux

● **Chasseurs de rêve** n° 0, 44 p., 24 F, apériodique. Une interview de Florence Magnin, de nouvelles cartes pour Élixir et Il était un fois, des nouvelles et un scénario Maléfices. Voilà un bon début, j'attends le n° 1 de pied ferme.
Karen Guillorel, 37 boulevard Émile Zola, 92000 Nanterre.

Anciens

● **Le Carnyx** n° 6, 32 p., 25 F port compris, bimestriel. Zine de wargame historique avec figurines. Un dossier sur les Mongols avec un scénario à mourir de rire, divers scénarios, une étude historique bien faite sur Spartacus. Un zine intéressant.
Dominique Blanchar, 26 résidence Cîteaux, parc Saint-Maur, 59800 Lille. ▷



Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.
Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Arnouville-les-Mantes
Les Loups de l'Apocalypse
4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ; tél. : 01 30 93 99 39. *Horaires* : samedi de 14 h 30 à 19 h ; le soir à partir de 20 h 30, jusqu'à la fin des parties. *Responsable* : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche. *Boutique* : « La Réserve », 4 rue Henri Rivière, 78200 Mantes-la-Jolie ; tél. : 01 30 94 53 23.

Boulogne-Billancourt
Ludothèque Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt ; tél. : 01 41 41 92 51. *Horaires* : mercredi de 14 h à 18 h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). *Responsable* : Fabrice Barboni. *Boutique* : « Jeux Descartes », 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : 01 43 26 79 83.

Bruges
Moorslieb
Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex. *Horaires* : le samedi de 14 h à 19 h. Tél. : 05 56 28 24 32. *Responsable* : Thierry Pellé ; e-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr. *Boutique* : « L'Antre des Dragons », 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

Bruxelles (Belgique)
Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles. *Horaires* : le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant). *Responsable* : Michel Van Langendonck ; tél. : 00 32 02/5118077. *Boutique* : « L'enfer du jeu », même adresse.

Dijon
● **MJC Montchapet**
3 rue de Beaune, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 55 51 65. *Horaires* : samedi de 14 h à 20 h. *Responsable* : Régis Nuke ; tél. : 03 80 78 16 66 (le soir). *Boutique* : « Excalibur », 44 rue Jeannin, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 65 82 99.
● **MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle**
Rue des Prairies, 21800 Quétigny ; tél. : 03 80 46 35 73. *Horaires* : vendredi et samedi à partir de 20 h 30, samedi 14 h 30 (appeler avant). *Responsable* : Aubert Bonneau ; tél. : 03 80 46 35 95. *Boutique* : voir ci-dessus.

Limoges
La Compagnie grise
44 rue R. Péchiéras, 87100 Limoges. *Horaires* : vendredi à partir de 20 h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14 h-18 h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant. *Responsables* : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61. *Boutique* : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans
Association Mans-Songes
Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. *Horaires* : le vendredi soir à partir de 21 h et le samedi à partir de 15 h ; tél. : 02 43 24 73 85. *Responsable* : Yann Bruyère ; tél. : 02 43 84 45 10. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Les Ulis
Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis ; tél. : 01 69 07 02 03. *Horaires* : vendredi à partir de 20 h 30. *Responsable* : David Le Gall ; tél. : 01 64 46 64 31. *Boutique* : « Rêve de Licorne », 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay ; tél. : 01 69 28 80 51.

Montpellier
Le Dragon des Brumes
14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier ; tél. : 04 67 06 92 21. *Horaires* : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. *Responsable* : Nathalie Charasse. En contact avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre ».

Montreuil
Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil ; tél. : 01 42 87 43 12. *Horaires* : mercredi de 14 h à 18 h, vendredi de 20 h à 24 h, samedi de 14 h à 24 h. *Responsable* : Franck Godefroy ; tél. : 01 48 57 08 78. *Boutique* : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Nancy
Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 32 80 52. *Horaires* : samedi de 14 h à 19 h et de 21 h à 8 h. *Responsable* : Jean-Sébastien Lutz ; tél. : 03 83 36 58 10. *Boutique* : « Excalibur », 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 40 07 44.

Paris
Club Loisir Dauphine
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M° Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38. *Horaires* : vendredi de 18 h à 24 h. *Responsable* : Frédéric Savary ; tél. : 01 47 55 02 36.

Tours
Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. *Horaires* : une semaine sur deux (contacter le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. *Responsable* : Alain Duchamp ; tél. : 02 47 54 37 55. *Boutique* : « Poker d'as », Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

● **Fumble** n° 59, 22 p., 14 FF/2,40 $C, mensuel. Tiens, c'est rigolo, ils ont fait jouer un scénario Casus, ce mois-ci, et on le retrouve dans les comptes rendus de parties. A part ça, les rôlistes du Québec commencent aussi à avoir des problèmes avec les médias, semble-t-il. La guilde des maîtres du temps, 2114 bd Pie XI Nord, Val Bélair, Québec, Canada G3J 1R2 (e-mail : aaa379@agora.ulaval.ca).
● **Games games games** n° 108, 28 p., 2,50£, mensuel. Un zine de jeux qui ne s'intéresse pas qu'aux jeux de rôle, mais ce numéro contient un encart de huit pages avec la liste de tous les clubs du Royaume-Uni. Intéressant si vous partez outre-Manche pour quelques mois… SFC Press, 42 Wynndale Road, London E18, 1DX, UK (e-mail : G3@sfcp.co.uk).
● **La lutine** n° 9, 15 p., 9 F, vaguement bimestriel. Un zine de GN, remarquable pour son gros calendrier plein de dates pour aller faire les zouaves en forêt dans des costumes idiots. A part ça, recettes médiévales, adresses où trouver du matériel de jonglage, potins divers… 19 rue Lahire, boîte 32, 75013 Paris (e-mail : 106633.1145@compuserve.com).
● **Mach die Spuhl !** n° 105, 45 p. A5, 100 FB, bimestriel. Un ancien et vénérable zine consacré aux jeux par correspondance. Jean-Pierre Ernotte, 164 rue de Lindhout, B1040 Bruxelles, Belgique.
● **Magistri liber** n° 4, 40 p., 10 F, apériodique. Scénarios Scales, Raôul et Magna Veritas, aides de jeu Scales, Ambre, Bitume et Berlin XVIII, plus un peu de jeu de cartes. F.X. Massonnot, 43 rue de Charny, 77410 Claye-Souilly.
● **Terres des brumes** n° 3, 84 p., 20 F, périodicité inconnue. Un énorme dossier sur Warhammer, un peu de Nephilim, et une critique enthousiaste de Dune (les bouquins, pas le film !). Stéphane Biarez, 6 rue Voltaire, 10000 Troyes.
● **Vents des rêves** n° 15, 50 p., 15 F + 8,40 F de port, trimestriel. Des nouvelles et un gros scénario Rêve de Dragon. Fidèle au poste depuis des années, et toujours agréable à lire. 116 rue Baudelaire, 72000 Le Mans.

Chouchou

● **apocalypse** (Révélations) n° 1, 116 p., 35 F + 10 F en timbres, périodicité inconnue. Le coup du titre dans un alphabet inconnu et probablement blasphématoire, on ne me l'avait pas encore fait (1). Ce gros zine est bourré d'aides de jeu en tout genre pour Nephilim, et très notablement pour la campagne du Souffle du dragon. L'intérêt varie, mais l'ensemble est plutôt bien. Au fait, messieurs les auteurs, le prochain numéro de Zine-zine, c'est pour quand ? Laurent Ehrhardt, 4 rue de la Couronne, 67100 Strasbourg.

(1) Note aux fanéditeurs qui me lisent : et je ne suis pas pressé que ça se reproduise, merci.

Tristan Lhomme

Tous les fanzines sur 3615 Casus rubrique ZIN



Notre minitel

Ah, le printemps ! Les' tites fleurs, les' tits noiseaux… Ce n'est quand même pas une raison pour décrocher des écrans télémato-internétiques. Histoire de rester connecté…

Utilisez les ressources minitéliques !

Pas de Greta ou d'Ursula sur 3615 CASUS, juste des passionnés qui veulent la partager, leur passion. Alors, n'oubliez pas tout ce qu'il vous est possible de faire quand vous nous rendez visite dans la petite boîte louée par France Télécom… ▷



CONCOURS KAZE ANIMATION
Chroniques de la Guerre de Lodoss
115 LOTS À GAGNER !
- 50 CASSETTES VIDÉO DES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS volume 4
- 50 POSTERS DES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS
- 10 CASSETTES VIDÉO DE YOMA
- 5 T-SHIRTS KAZE ANIMATION
RÈGLEMENT DU CONCOURS :
• Répondre aux questions ci-dessous.
• Les coupons-réponses non remplis en totalité ne seront pas pris en compte.
• Les gagnants seront tirés au sort.
• Une seule participation par adresse et par personne sera acceptée.
• Les réponses seront acceptées jusqu'au 30 mars 1997 inclu, cachet de la Poste faisant foi.
QUESTIONS :
1- Quel est le nom exact de l'éditeur des Chroniques de la Guerre de Lodoss en France ?
❒ Kaze animé ❒ Kami Kaze ❒ Kaze Animation
2- De quel jeu de rôle s'inspire les Chroniques de la Guerre de Lodoss ?
❒ Cyber Punk ❒ Donjons & Dragons ❒ L'appel de Cthulhu
3- De quelle couleur est le légendaire dragon Shooting Star dans les Chroniques de la Guerre de Lodoss ?
❒ Vert ❒ Or ❒ Rouge
NOM : .... PRÉNOM : ....
ADRESSE : ....
DATE DE NAISSANCE : .... SEXE : ....
KAZE ANIMATION
CASUS Belli
Envoyez vos réponses à :
Casus Belli
Concours Kaze Animation
1, rue du colonel Pierre Avia
75015 Paris
LA LISTE DES GAGNANTS SERA COMMUNIQUÉE DANS LE NUMÉRO DE MAI 1997 DE CASUS BELLI.

Échos des murs

Ce mois-ci, les connectés ont entamé une grande réflexion sur le jeu, la vie et les autres. On dirait bien que leur passion est en train de gagner en maturité, comme le prouvent ces quelques extraits prélevés sur les murs de 3615 CASUS...

- « Il y a autant de jeux de rôle que de joueurs... Si les jeux de rôle ont une si mauvaise réputation, mettons-nous à la place du quidam qui passe devant la vitrine d'une boutique. Que voit-il ? Des illustrations (fort belles, au demeurant) représentant des vampires sanguinolents, des monstres divers et variés, ainsi que des slogans plutôt gores. Certains joueurs se sentent flattés dans leur ego en jouant des psychos ou des tueurs, alors les créateurs ne font que répondre à une demande ! C'est aux joueurs de montrer qu'ils ne sont pas qu'une bande d'ados « pubères », et aux MJ de faire régner une bonne ambiance ! » A. Nonyme.
- « Comment voulez-vous que des personnes mal informées ne soient pas sceptiques quand elles tombent sur un ouvrage ayant pour sous-titre : Parce que la vie et la mort ne font qu'un, comme la rivière et la mort... » B. Nonyme.
- « À peine je fais un tour sur le 3615, que je tombe sur des joueurs en train de se demander comment crédibiliser leur loisir. Ben, de notre côté, on y a pas mal réfléchi et on a créé « L'association JdR », dont le but est de mettre en place un réseau d'entraide pour les joueurs et de réunir un grand nombre de membres pour être crédibles, médiatiquement parlant. Pour avoir plus de renseignements : L'association JdR, 9, rue de L'hôtel de ville, 45500 Giens. » Al Asso.
- « Mon club vient de se voir refuser « ad vitam eternam » la salle qu'il occupait habituellement dans la Maison des Associations de notre bonne ville... Encore des sectaires anti JdR ? Eh bien, non. Nos édiles éclairés, et néanmoins de droite, trouvent le jeu de rôle sain, enrichissant et plein d'autres adjectifs laudateurs. Ce qui les gêne, c'est un jeu réputé pour dévoyer nos chères têtes blondes... MAGIC ! (Non, non, vous ne rêvez pas !) La raison invoquée ? Magic a des relents de SORCELLERIE !!! » Stealrige.
- « Je sens qu'on va revoir Abgrall à la TV... Ces temps-ci quatre étudiants sont jugés en Espagne pour avoir assassiné un type pendant un jeu de rôle... « Inspiré de bandes dessinées et de films vidéos ultra violents, le jeu de rôle mêlait fiction et réalité dans un monde imaginaire matérialisé par une sorte de damier et par des pions. » (Dixit Le Télégramme). Ben, si avec ça les gens comprennent ce qu'est le jeu de rôle... » C. Nonyme.

Passer des petits annonces (PA + Envoi), consulter celles rédigées par les autres connectés (plus de 1 000 annonces en permanence !), contacter d'autres joueurs (BAL + Envoi ou MES + Envoi), poser des questions à la rédaction (ECR + Envoi), et puis jouer en direct, vous brancher sur le monde, vous tenir informé sur l'univers de la BD, etc., etc.

... Sans oublier le Oeurlde Ouaïde Ouèbe !

Si vous faites partie des « cyberprivilégiés » disposant d'un ordinateur et d'un modem, vous n'avez aucune excuse de ne pas connaître encore le site Casus Belli. Vous le trouverez facilement en inscrivant dans votre « butineur » l'URL habituelle... http:www.excelsior.fr Vous pourrez ainsi profiter de notre Forum, véritable mur d'expression libre ouvert aux joueurs de tous les horizons, et vous découvrirez la liste de nos « clubs d'initiation ». Signalons que vous aurez également la possibilité de nous prévenir de la sortie d'un jeu (si vous êtes éditeur), de la création d'un club (d'une boutique ou d'un zine) et, si le cœur vous en dit, il vous sera même possible de contacter directement nos collaborateurs les plus talentueux.

Les clubs sont sur 3615 Casus rubrique CLU





















Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant : « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Montivilliers. *8, 15, 22 et 29 mars.* Les Chevaliers du Littoral invitent les néophytes à découvrir les jeux de simulation au cours des **Nuits du Jeu**. Au programme, démos de jeux de rôle (plus d'une vingtaine !), jeux de plateau, wargames et jeux de figurines (le 8) et tournois, les 15 et 22. Le lieu ? Le centre socio-culturel de la Belle-Étoile. ✆ : Cédric au 02 35 30 44 75.

Lyon. *8 mars.* L'association La Croisée des Temps organise une **soirée jeu de rôle à thème AD&D**, gratuite pour joueurs et meneurs de jeu. ✉ : Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Paris. *8 mars.* Le club Warp 19 organise un **tournoi Magic** homologué type III (restreint), Mirage + Visions. ✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : 01 42 02 08 08.

Paris. *8/9 mars.* Le **9e festival BD de Paris** se tiendra dans les locaux de l'E.S.L.S.C.A. (6 rue du Colonel Combes dans le VIIe arrondissement). Au programme du week-end : dédicaces d'auteurs et de dessinateurs (Mignola, Ségur, Sorel, Tacito…), projections de mangas, bourse de comics américains, tournois de jeux de rôle et de Magic, jeux vidéos. Le thème choisi pour cette année est celui du Temps. ✆ : 01 39 67 82 44, 24 heures sur 24.

Neuvic. *8/9 mars.* Le club Les Ondines de la fontaine éternelle organise sa troisième convention. Au programme, à partir de 12 h, **tournois de jeux de rôle** (Star Wars, L'appel de Cthulhu, Elric, JRTM) et de Formule Dé, parties libres de jeux de cartes et de jeux de plateau. ✉ : Yasmin Gay, T Sc., lycée de l'Environnement, 19160 Neuvic.

Nancy. *8/9 mars.* Les clubs de l'université Henri Poincaré organisent la **4e Convention Sciences** avec le concours de la MJC Desforges. Au programme : jeux en réseau l'après-midi et tournois RuneQuest, Cthulhu 90 et Cyberpunk toute la nuit. ✉ : Camille Parisel, 279 avenue André Malraux, 54600 Villiers-les-Nancy. ✆ : MJC Desforges au 03 83 27 40 53 ou e-mail : Camille.Parisel@loria.fr.

Bourges. *8/9 mars.* L'association du Collège de l'Escargot rouge et les Compagnons d'Oniros organisent **Avaricum Simulation III**. Sont prévus : tournois jeux de rôle, Magic, Spellfire, X-Files, Warhammer Bataille, coupe de France Antique/Médiéval, coupe Prince Condé, grandeur-nature, village médiéval. ✆ : 02 48 24 49 90 (relais Jeux Descartes).

Saint-Raphaël. *9 mars.* L'An Jeux organise un **tournoi Magic** et **cherche des joueurs Warhammer Bataille et 40 000** pour rencontres, tournois et initiations à partir d'avril. ✉ : Boutique L'An Jeux, 31 rue de Châteaudun, 83700 Saint-Raphaël. ✆ : 04 94 82 30 22.

Besançon. *14/16 mars.* Les Diablotins, les Envoyés de Nyarlathotep et les Bardes de la ballade poétique organisent les **Défis de la Citadelle IV**, une convention de jeux de simulation avec tournois de jeux de rôle (JRTM, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Changelin, Vampire, INS et Rêve de Dragon), de jeux de plateau (Warhammer Bataille et 40 000, Space Hulk) et de peinture de figurines, ainsi qu'une murder Vampire et un concours de costumes. Tout cela aura lieu à la MJC Palente, rue des Roses à Besançon. ✆ : Arnaud au 03 81 83 08 54.

Lyon. *14/16 mars.* Le club jeux de l'INSA de Lyon présente la **8e édition du TIL**, son tournoi annuel de jeux de rôle, qui sera cette année centré sur le thème des nuits « pulp ». Au programme : Nightprowler, Star Wars, Paranoïa et Vampire. En bonus : parties libres, stand de figurines et initiations diverses. ✉ : CLUJI BdE, 20 avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex. ✆ : 04 72 43 82 89. Web : www.insa-Lyon.fr/Insa/Associations/Cluji.

Valenciennes. *15 mars.* Le club Terre de Légendes organise un **tournoi Vampire : the Eternal Struggle**, avec de nombreux lots à gagner. ✉ : Club Terre de Légendes - activité jeux de rôle, MJC Saint-Saulve, espace Athena, place du 8 mai 1945, BP 5, 59880 Saint-Saulve. ✆ : 03 27 28 15 30.

Poitiers. *15/16 mars.* L'association Ordalie, avec le soutien de la Mairie, de la Maison de la culture et des loisirs de Poitiers et du magasin Le Dé à 3 faces, organise dans cette même Maison de la culture le **6e Trophée Diane de Poitiers**. Casus Belli fait partie des sponsors, au même titre que la plupart des éditeurs français de jeux de rôle. Au programme : tournois de jeux de rôle (L'appel de Cthulhu, Nightprowler, Star Wars, In Nomine Satanis, Paranoïa et la **6e Coupe de France Cyberpunk**) et de jeux de plateau (Dune, Junta, Condottiere, Civilisation, etc.), initiations et démonstrations en tout genre, avec stands de fanzines, de BD, de littérature de fiction et de créateurs de jeux. Bref, le gros truc, quoi. ✉ : Louis Brandela, appt. 5, 19 rue de la Marne, 86000 Poitiers. ✆ : Simon au 05 49 25 56 10 ou Grégory au 05 49 44 52 18.

Villebon-sur-Yvette. *15/23 mars.* Une **exposition sur l'univers des jeux de rôle** se tiendra à la MJC Boby Lapointe pendant 9 jours de 14 h à 23 h, sauf les dimanches (15 h-19 h). Au programme également : championnat de troll-ball et soirée casino (le 15), initiation wargames (le 16), soirée peinture sur figurines (le 17), soirée jeux de plateau (le 18), initiation jeux de rôle (le 19), soirée jeux de cartes à collectionner (le 20), conférence d'information sur les jeux de rôle, avec la participation de Didier Guiserix, Frédéric Weil et Fabrice Colin (à 20 h 00 le 21) et après-midi jeux d'histoire avec figurines (le 22). ✉ : MJC Boby Lapointe, 8 rue des Maraîchers, 91140 Villebon-sur-Yvette. ✆ : Patrick Chenu au 01 60 10 59 37.

Lyon. *16 mars.* Le Crazy Orc organise sa **2e journée « spéciale figurines »** à la Chapelle, 10 rue Diderot, 69600 Lyon. Au programme : démo wargame, concours de peinture sur figurines, initiation figurines historiques et fantastiques, tournoi Condottiere (20 francs) et tables libres. Les clubs Achille, le Krac et les Rifles seront présents. ✉ : Crazy Orc, 37 rue Raspail, 69600 Oullins. ✆ : Patrick au 04 72 39 25 63. ▷

Toutes les manifs sur 3615 Casus rubrique CAL

FUTUR

Maison-Rouge. 21/23 mars. L'association Fanomai propose *Hasosrah*, un **grandeur-nature Années folles fantastique**. ✆ : Benjamin au 01 60 29 70 65 ou Roger au 01 48 39 16 84.

Paris. 22 mars. Le club Warp 19 organise un **tournoi Magic** type II. ✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : 01 42 02 08 08.

Lyon. 22 mars. L'association La Croisée des Temps organise une **soirée jeu de rôle à thème Changelin**, gratuite pour joueurs et meneurs de jeu. ✉ : Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Le Mans. 22/23 mars. L'association Mans-Songes organise les **Cenoludies 97**, troisième du nom, avec la participation de l'Hymne à la Chimère et du club de réflexion de la Bazoge. La convention se tiendra à la MJC Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans, et accueillera un tournoi Necromunda, un tournoi Magic, la Draconis Societas III (JpC Nemak), jeu de rôle grandeur nature, initiation jeux de rôle, jeux de plateau, peinture sur figurine, Warhammer 40 000, etc. ✉ : Yann Bruyère, 26 bis rue Lenoir, 72000 Le Mans. ✆ : 02 43 84 45 10.

Saint-Quentin. 22/23 mars. Les Aventuriers des Mondes imaginaires organisent les **Secondes Rencontres imaginaires** (à la limite, on s'en serait douté), avec tournois de jeux de rôle (AD&D, Vampire Mascarade et Âge des Ténèbres, L'appel de Cthulhu, Nightprowler, Guildes, Star Wars), de jeux de plateau (Formule Dé, les Colons de Katäne) et de jeux de cartes (Magic type II et NetRunner). ✉ : Les Aventuriers des Mondes Imaginaires, espace Henri Matisse, 02100 Saint-Quentin.

Marseille. 23 mars. La Confrérie de l'Épée sacrée organise **Chimeria 97**, une convention de jeux de simulation avec tournois de jeux de rôle, de jeux de cartes et de peinture sur figurines, stands, démos, animations diverses, etc. ✉ : La Confrérie de l'Épée sacrée, c/o Laurent Gazengel, 19 La Cigalière, 13320 Bouc-Bel-Air. ✆ : 04 42 22 40 94.

Aisne. 28/30 mars. Les Créateurs d'univers et Ultime-mat France organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *Les cicatrices de l'Empire*, au fort de Bruyères et Montbérault (site bien équipé). Le scénario se déroulera dans le contexte médiéval, plein de tractations politiques et d'intrigues religieuses, du monde de Dragworld. ✉ : Créateurs d'univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ✆ : 03 20 35 72 37 ou e-mail : Christophe.Ghesquier@hol.fr.

Paris. 28/31 mars. La Mare aux Diables organise *Rhapsodie au P.38 pour symphonie en kalachnikov majeure* (il fallait le dire), un **cyberkiller** dans le monde de Néo-Paris en 2054 sur le thème de la guerre des gangs. ✉ : La Mare aux Diables, 95 rue d'Avron, 75020 Paris. ✆ : 01 43 70 99 02 ou 01 42 05 88 19.

Chambéry. 29/30 mars. Le club Pentacles & Boules de Gnômes organise la **7ᵉ convention de jeux de rôle et de simulation de Savoie**. Au menu : tournois de jeux de rôle, parties libres, scénarios multi-tables, initiation aux jeux de plateau, figurines, wargames et autres, le tout à l'espace Pierre Cot, 247 quai des Allobroges à Chambéry. ✉ : Pentacles & Boucles de Gnômes, Maison de l'enfance du centre-ville, 163 rue de la Calamine, BP 645, 73006 Chambéry Cedex. ✆ : Jean-Baptiste au 04 79 33 68 08.

Lyon. 5 avril. L'association La Croisée des Temps organise une **soirée jeu de rôle à thème Cyberpunk**, gratuite pour joueurs et meneurs de jeu. ✉ : Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Paris. 5/6 avril. Le Club Loisirs Dauphine organise **Hélios 97**, sa convention universitaire de jeux. Au programme : tournois de jeux de rôle (AD&D, Vampire, Hawkmoon, L'appel de Cthulhu, Guildes), **6ᵉ Open de Diplomatie, 1ᵉʳ Open national de SPQR et tournoi de Magic**. ✉ : Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris Cedex 16. ✆ : 01 44 05 44 38 (une erreur s'était glissée dans notre numéro 101, mais le coupable joue désormais à Inferno en grandeur nature).

Pau. 5/6 avril. L'association Histoire et Légendes organise le **3ᵉ Trophée Henri IV**. Au programme : **2ᵉ championnat de France des jeunes**, règles Ramsès (Antique-Médiéval), duel moderne (14-18 et 39-45), fantastique (Warhammer), guerre de Sécession, exposition de figurines, etc. ✉ : Histoire et Légendes, MJC de Laü, 64000 Pau. ✆ : M. Taupiac au 05 59 02 54 09 (après 18 h) ou M. Duffau au 05 59 30 50 85.

Ile-de-France. 5/6 avril. L'association Smoking et cotte de mailles organise un **grandeur-nature** à une soixantaine de kilomètres de Paris. On ne sait pas trop ce que ça va être, mais ça a l'air bien, vu que les organisateurs déconseillent aux âmes sensibles de s'inscrire…
✉ : Yann Le Menn, chez Dominique Simon, 14 rue Charles Gouppy, 93600 Aulnay-sous-Bois. ✆ : 01 48 79 83 19.

Ternay. 5/6 avril. L'association Éclipse organise *Les rêves d'Alda*, un **grandeur-nature fantastique et onirique** au château de Ternay (Vienne). ✉ : Éclipse, château de Varennes, 49170 Savenières. ✆ : 02 41 72 88 89.

Evreux. 6 avril. L'association Si Évreux m'était joué organise un **tournoi AD&D** par équipe de 5 joueurs à la Jeune Cité Nettreville. ✉ : Si Évreux m'était joué, mairie d'Évreux, place Charles De Gaulle, 27000 Évreux. ✆ : 02 32 28 39 61.

Aisne. 11/13 avril. Les Créateurs d'univers organisent *La clameur de l'aube*, un **grandeur-nature médiéval**, au fort de Bruyères et Montbérault (à 5 km de Laon). ✉ : Créateurs d'univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ✆ : 03 20 35 72 37 ou e-mail : Christophe.Ghesquier@hol.fr.

Paris. 11/13 avril. Ça va être monstrueux : la filiale française de Wizards of the Coast organise le **7ᵉ Pro Tour Magic : l'Assemblée** au cirque d'hiver Bouglione, une compétition qui rassemblera 250 joueurs pré-qualifiés du monde entier, mais qui sera aussi ouverte au public. ✆ : 01 40 13 80 40.

Bayonne. 12/13 avril. Le club Theon Genesis organise *Affaire non classée*, un **grandeur-nature fantastique-contemporain**. Le thème : une étrange enquête sur des phénomènes paranormaux. ✉ : Theon Genesis, 13 cité Hureous, 64340 Boucau. ✆ : Bruno au 05 59 64 29 91 ou e-mail : marchess@igd.u-bordeaux.fr.

Toulon. 18/20 avril. Les Contes de Provence organisent *La guerre des Avatars*, second chapitre de la première *Chronique des Terres du Sud* – soit un **semi-réel médiéval-fantastique** décrivant l'affrontement politique et militaire des grands des Terres du Sud. ✉ : Boutique Chocho's, 8 rue des Bonnetières, 83000 Toulon. ✆ : 04 94 92 73 78.

Ile-de-France. 19 avril. L'association Clepsydre organise *Ordalie*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde primitif de Brume. Le lieu ? Une forêt d'Ile-de-France. ✉ : Inscriptions auprès de l'association Clepsydre, c/o François Jammet, 128 rue Saint-Denis, 75002 Paris. ✆ : 01 40 13 06 14 (répondeur).

Belfort. 19/20 avril. L'association Cerbère organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** intitulé *Noturus*. ✉ : Yannick Kohler, 56 Grand Rue, 90160 Denney. ✆ : 03 84 29 81 70.

Lyon. 26 avril. L'association La Croisée des Temps organise un **tournoi de X-Files** ainsi qu'une **soirée jeu de rôle à thème Mage**, gratuite pour joueurs et meneurs de jeu. ✉ : Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ✆ : 04 72 77 62 60.

Chilly-Mazarin. 26 avril. La Guilde de l'Icosaèdre organise une **journée jeux de rôle sur le thème de la science-fiction**. Au programme : L'appel de Cthulhu « espace » (pourquoi pas, hein ?), Star Trek, Star Wars, Shadowrun et Mutant Chronicles. ✉ : MJC de Chilly-Mazarin, 18 rue Pierre Mendès France, 91380 Chilly-Mazarin. ✆ : Eric ou Emmanuelle au 01 69 09 01 87.

Bourg-en-Bresse. 26 avril. La Nuit du Jeu se déroulera cette année à la MJC de Bourg-en-Bresse. Le prix d'entrée, situé entre 0 et 30 francs, sera tiré à la roulette. L'après-midi sera consacré à l'initiation des néophytes, par le biais de parties rapides, aux jeux de rôle et aux jeux d'histoire. La soirée verra se dérouler des parties plus longues où pourront se côtoyer débutants et joueurs confirmés. Au programme également, combats médiévaux et expositions diverses. ✉ : MJC de Bourg-en-Bresse, 4 boulevard Joliot-Curie, 01000 Bourg-en-Bresse. ✆ : 04 74 23 27 44.

Lille. 26/27 avril. Les Chroniques du Rêve (ISEN) et les Légendes d'Unnord (EDHEC) organisent les **2ᵉ Croisades d'Unnord** sur le campus de la Catho à Lille. Au programme : tournois de jeux de rôle (médiéval, occulte et futuriste) avec Rêve de Dragon, AD&D, Warhammer, Kult, L'appel de Cthulhu, Star Wars, Cyberpunk, mais aussi parties rapides (Toon), jeux de plateau, tournoi Magic, soirée enquête et démonstrations de jeux par des professionnels. ✉ : Les Chroniques du Rêve, ISEN, 41 boulevard Vauban, 59800 Lille. ✆ : Pierre Grout au 03 20 09 44 84, e-mail : chr_du_reve@mail.dotcom.fr.

Braine. 26/27 avril. L'association Dédales présente *Vent de guerre*, son dixième **grandeur-nature médiéval-fantastique**, qui se déroulera dans le monde des Terres d'Astria, sur le site du château de la Folie. ✉ : Association Dédales, c/o Michel et Isabelle Beaume, 7 allée de la Pagerie, 92500 Rueil-Malmaison. ✆ : 01 47 14 09 75 (avant 21 h).

Pierrefonds. 26/27 avril. Vous l'aurez voulu : *Asile 2* est un **grandeur-nature contemporain** se déroulant en huis clos au centre Saint-Séverine. Vous pourrez y jouer un membre du personnel, un client (cool…) ou un visiteur. Vu d'ici, ça a l'air sympa, mais dépêchez-vous : il n'y a pas des tonnes de places. ✉ : Olivier Guillo, 4 rue de la fontaine Bray, 60810 Rully. ✆ : Olivier au 01 43 45 40 51 ou 03 44 54 74 05 (répondeur) ou Mathieu au 01 43 79 51 79.

Mantes-la-Jolie. 27 avril. Les Chevaliers du Vent vous invitent au **2ᵉ Trophée Du Guesclin** au C.A.C. Georges Brassens, 18 rue de Gassicourt, 78200 Mantes-la-Jolie. Au menu : L'appel de Cthulhu, AD&D et Vampire/Loup-garou (avec adaptation à Gurps). ✆ : Stéphane au 01 30 33 46 54 ou Olivier au 01 30 90 37 13.

Angers. 10/11 mai. Le club Rêveries angevines, associé aux Conjurés du Temporel, organise le **2ᵉ championnat de France de Dixie** sur la bataille de 1st Bull Run. D'autres animations sont prévues, notamment un tournoi Warzone et des parties de Consensus. On nous demande de préciser que Grant Dagliesh sera là (« d'accord, mais c'est qui ? » – Tais-toi, Averell !) ✆ : Philippe au 02 41 68 12 03 ou Marc au 02 41 24 82 24.

Villeneuve d'Ascq. 10/11 mai. Les **7ᵉ Rencontres villeneuvoises** vous proposent cette année un tournoi d'ASL Ring, des parties amicales ou des parties d'initiation au choix des participants. La manifestation bénéficie du soutien des revues Vae Victis, Casus Belli, ASL News, 39/45 Magazine et des Éditions Heimdal. ✉ : François Boudrenghien, 4 rue du Blason, bâtiment 62, 59650 Villeneuve d'Ascq. ✆ : François au 03 20 47 49 98 ou Jean au 01 42 55 41 44.

CÔTÉ JARDIN

Suisse. 8/9 mars. La **2ᵉ convention Rhône-Alpes de jeux de simulation** aura lieu à Genève et abritera, entre autres joyeusetés, des tournois de Magic : the Gathering (1er Trophée Rhône-Alpes, tournoi de type I homologué Wizards of the Coast), de Warhammer Bataille, de Battletech (1ᵉʳ Trophée Aigle Noir), Steel Panthers 2 et Abalone. Il y aura également des parties de jeux de rôle, de jeux de plateau et de wargames, ainsi que de nombreuses animations et plusieurs invités d'honneur, au rang desquels notre célèbre et international Tristan Lhomme ainsi que G.E.Ranne (sous réserve) et Patrice Mermoud. ✉ : Association Genevoise de Promotion Ludique, CP 172, 1211 Genève 25, Suisse. ✆ : 00 41/79 447 48 51 et sur internet http : //www.club.ch/fil/rhonalp/conv_main.html.

Angleterre. 15/16 mars. Pour la dix-septième année (!), la Sheffield Wargames Society organise à l'Octagon Center de l'Université de Sheffield, **Triples**, une manifestation centrée autour d'une compétition de jeux d'Histoire par équipes, en 15 mm et sur trois périodes (Antiquité, Renaissance, Napoléonien). Comme d'habitude, il y aura également une pléthore de traders, des démonstrations par des clubs venus de tout le Royaume-Uni et le traditionnel « quiz » sur les wargames et l'histoire militaire, le samedi soir au pub du Rutland Hotel. Chaud ! ✉ : Thierry Sabathé, 1 chemin du Roy, 65000 Tarbes. ✆ : 05 62 36 65 45.

Belgique. 29/30 mars. L'association Effort Jeunesse Thy organise deux **tournois de Magic et des initiations** aux jeux de rôle, aux jeux en réseau et aux wargames dans le très joli cadre du château médiéval de Thy-le-Château (ça allait de soi). ✉ : Castle Games, Jean-Louis Mouvet, 136 rue de Namur, 5651 Thy-le-Château. ✆ : 071/61 48 18.

Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, mais ne nous téléphonez pas ! Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne).

Prochains numéros : 4 avril (n° 104) et 7 mai (n° 105)
Date limite de réception des annonces de manifestations : 7 mars pour le n° 104, 4 avril pour le n° 105.

BACKSTAGE

Coulisses, avant-premières, people, rumeurs : le jeu comme si vous y seriez !

par Scarlet M.

ÇA DONNE PAS ENVIE

Le Net, c'est super. Et ça rend les gens drôlement plus intelligents qu'avant. Pour s'en persuader, rien de tel qu'un petit tour sur fr.rec.jeux.JdR, le seul forum de jeu de rôle en français. Quelques titres de messages : « La Chouette d'or », « Help me Phantasmagoria », « Jeux de type boulder dash » ou « Oreilles elfiques et homosexualité ». Manque les rubriques sur la reproduction des étoiles de mer et l'historique du backgammon. Bah, ça viendra sûrement.

MOI D'ABORD !

L'un est un supplément *Gurps Illuminati*, façon *X-Files* « avec de plus gros flingues » dixit le communiqué de presse. L'autre est un supplément *Rolemaster*, plein d'espions, de mercenaires et de méchants terroristes. Problème : ils s'appellent tous les deux *Black Ops*. Pas chiens, les deux éditeurs ont décidé de s'accorder mutuellement le droit d'utiliser ce titre. Mais ils ont prévenu qu'ils attaqueraient quiconque voudrait à son tour nommer son supplément *Black Ops*. Pas fou, non ?



CHARGER UN DRAGON ?

C'est possible sur le Net : TSR met (ou va mettre) certains de ses produits à la disposition du public, notamment sur tsrinc.com. Cool ! Vous allez enfin pouvoir vous procurer toutes ces antiquités dont vous rêviez depuis des années – n'essayez pas de nier, nous savons tout. Parmi les premiers élus : *Maze of the Riddling Minotaur*, *Bone Hill*, *Tomb of the Lizard Queen* et *Dwellers of the Forbidden City*. Les titres parlent d'eux-mêmes.

C'est Joyce qui va être content...

Résultat d'un sondage réalisé auprès de 25 000 personnes en Angleterre : le « plus mieux livre du monde du siècle catégorie littérature anglo-saxonne » est *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien, suivi de *La ferme des animaux* d'Orwell et d'*Ulysse* de Joyce. Doit-on sauter de joie ou prendre une moue consternée ? Mais quand on imagine le résultat d'un tel sondage en France, on a plutôt envie de pencher pour la première proposition.



Mieux vaut en rire

Nous avons jeté un œil au fameux « TSR code of ethics » qui déchaîne les passions sur le Net (traduction : qui a fourni un sujet de conversation à une bonne dizaine de types pendant au moins trois jours). Ce texte est destiné à tous ceux qui veulent ou espèrent bosser chez le « vénérable » éditeur américain. On y apprend notamment qu'il doit toujours être possible de vaincre une créature mauvaise (ne vous inquiétez pas la prochaine fois que vous rencontrez un dragon chromatique : il est obligé de mourir !), que les voleurs, euh... agissent pour le bien commun, qu'il est déconseillé de décrire ou de dessiner des créatures présentant un handicap physique (les orcs, c'est pas pareil : c'est des orcs), et que ce n'est pas parce qu'on parle de religion romaine ou nordique que ça doit remplacer le culte du Vrai Dieu™ ? On va être gentil : on va dire que c'est seulement ridicule.



Véridique !
Deux nouveaux exposants au Salon des jeux cette année : le magazine *Backstab* et Playmobil.

Trois questions...

... à Andrew Greenberg, cocréateur de *Fading Suns* chez Holistic Designs

CB : Comment marche *Fading Suns* aux États-Unis ?

AG : Pour l'instant, ça va vraiment bien, surtout depuis que le jeu informatique est en vente. Nous avons épuisé notre premier (petit) tirage en très peu de temps, et le deuxième part à toute vitesse. Les trois suppléments se sont aussi très bien vendus.

CB : Avez-vous des échos sur *Aeon*, le jeu de SF prévu chez White Wolf, et quels sont vos sentiments à son sujet ? Même question pour *Exile*...

AG : Il y a plusieurs personnes très talentueuses chez White Wolf. Le problème, c'est que la plupart ne travaillent pas sur *Aeon*. Parmi ceux qui ont travaillé sur *Vampire*, seule une personne est impliquée dans *Aeon*. D'après ce que j'ai entendu, ils essaient de faire quelque chose de vraiment différent de *Fading Suns*, et ça, c'est plutôt une bonne chose. Quant à *Exile*... Il porte bien son nom.



CB : Quid de vos projets futurs, et notamment du jeu vidéo ?

AG : Nous sortons un supplément *Fading Suns* tous les deux mois. Le jeu informatique, *The Emperor of Fading Suns*, se porte très bien, merci pour lui. Actuellement, nous travaillons sur un jeu micro basé sur le *Warhammer 40,000* de Games Workshop, qui devrait sortir cet automne. Il a vraiment belle allure. Mais nous en reparlerons...

Le dicton du mois prochain :
Si Casus Belli
tu veux retrouver,
au Salon des Jeux
tu peux zaller.

Dans Casus Belli n°104

parution le 4 avril 1997

Mon nom est Smith, Pondsmith !

Un interview de l'éditeur de *Castle Falkenstein*, le créateur de *Cyberpunk 2020*...

L'année dernière, pour le numéro du mois d'avril, vous aviez eu droit à un **POSTER** pour créer des auberges modulables. Nous récidivons aujourd'hui avec un **TEMPLE** dont vous pourrez utiliser soit le côté **CLAIR** soit le côté **OBSCUR.**

LE DROIT DE NAISSANCE

Près de deux ans après, qu'en est-il de ce jeu étrange qui a pour nom *Birthright* et qui introduit la gestion de royaumes et de batailles dans *Advanced Dungeons & Dragons* ?



Les Bellaminettes du mois, par Bruno Bellamy

Pour un rêve alternatif !

Et si les haut-rêvants de *Rêve de Dragon* apprenaient leurs sorts en méditant différemment ? Une aide de jeu de Denis Gerfaud. Plus un scénario.

Il y a des vérités que l'on traduit avec précaution :

Dossiers X est la traduction du jeu de rôle *Conspiracy X*. Notre critique donne son avis. Plus un scénario.

Ne manquez pas non plus, le 9 avril, notre hors-série n° 18, spécial cartes à collectionner. Avec tout sur la 5e édition de Magic : L'Assemblée.

CASUS BELLI n° 103 mars 1997. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : 01 46 48 48 48. Fax : 01 46 48 49 88. Périodicité : mensuelle. Dépôt légal : 1er trimestre 1997. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1997. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction : Fabrice Colin. Coordination wargame : Frank Stora. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Assistant au secrétariat de rédaction : Tristan Lhomme. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Sadoun et Saloua Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Léo Beker, Bernard Bittler, Fred Blanchard, Coucho, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Krassinsky, Christopher Longé, Eric Puech, Nicolas Ryser. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : 01 46 48 48 26. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01 46 48 49 71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 326 F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Polaris est édité par Halloween Concept ; JRTM est édité en français par Hexagonal sous licence ICE, Conspirations est édité en français par Halloween Concept sous licence Atlas Games, AD&D est édité par TSR, Star Wars est édité en français par Descartes Éditeur sous licence WEG. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01 40 27 59 59. Imprimeries SAIT, tél. : 01 39 44 07 08 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

FRAPPEZ À LA BONNE PORTE !

JEUX DU MONDE

à Toulouse

PARIS
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles - Tél. 01.43.26.79.83
75015 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01.47.34.25.14
75017 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier - Tél.01.42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora - Tél. 01.64.97.81.74
92330 **SCEAUX** - LE CARRÉ MAGIQUE, 4, rue des Écoles - Tél. 01.46.83.03.44
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac - Tél. 01.42.83.52.23
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, 5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01.64.09.21.36
77400 **LAGNY** - LE CENTAURE, 128, rue St Denis Tél. 01.64.30.90.35

PROVINCE
13100 **AIX EN PROVENCE** L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne 27, rue de la Couronne angle rue Brueys Tél. 04.42.38.54.00
80000 **AMIENS** - JOUPI JOUETS JEUX, 28, rue Noyon - Tél. 03.22 92 49 56
49100 **ANGERS** - SORTILEGES, 23, rue des Poëliers - Tél. 02.41.88.96.96
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac - Tél. 04.50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 15, rue des Lices - Tél. 04.90.85.33.57
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie - Tél. 05.59.59.03.86
34500 **BEZIERS** - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX, 10, rue Casimir Péret - Tél. 04.67.49.02.35
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven Tél. 02.98.44.25.30
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron Tél. 02.48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras Tél. 02.31.85.93.70 - 02.31.85.17.77
28000 **CHARTRES** - LA PETITE BOUTIQUE, 29, rue des Changes - Tél. 02.37.21.13.52
50100 **CHERBOURG** - STRATEGIE, 10, rue au Blé Tél. 02.33.01.21.15
63000 **CLERMONT FERRAND** - LABYRINTHE, 14, place Renoux - Tél. 04.73.90.22.81
21000 **DIJON** - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin Tél. 03.80.65.82.99
27000 **EVREUX** - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt - Tél. 02.32.31.04.41
38000 **GRENOBLE** - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat - Tél. 04.76.87.93.81
53000 **LAVAL** - SORTILEGES, 41, rue de la Paix - Tél. 02.43.56.54.22
76600 **LE HAVRE** - LE DEMON DU JEU, 14, rue Édouard Larue - Tél. 02.35.41.71.91
72000 **LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale - Tél. 02.43.23.96.81 - 02.43.43.80.54
59800 **LILLE** - ROCAMBOLE, 36, rue de la Clef - Tél. 03.20.55.67.01
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie - Tél. 05.55.34.54.23
69002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04.78.37.75.94
13006 **MARSEILLE** - LA CRYPTE DU JEU, 7, cours Lieutaud - Tél. 04.91.94.22.50
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République - Tél. 03.87 74 95 58
34000 **MONTPELLIER** - EXCALIBUR, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier Tél. 04.67.60.81.33
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie - Tél. 03.83.40.07.44
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo - Tél. 04.93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands Tél. 04.66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet Tél. 02.38.53.23.62
64000 **PAU** - FALINE JOUETS, 7, rue Montpensier Tél. 05.59.98.08.56
66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES, 30, Place Rigaud - Tél. 04.68.34.89.39
86000 **POITIERS** - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05.49.41.52.10
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent Tél. 02.98.90.40.50
51100 **REIMS** - DOMINO, 26, rue de l'Etape Tél. 03.26.47.79.91
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils - Tél. 02.99.31.09.97
76000 **ROUEN** - LE DÉ D'YS, 160, rue Eau de Robec Tél. 02.35.15.47.46
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération - Tél. 04.77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République - Tél. 02.40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange - Tél. 03.88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse - Tél. 05.62.44.17.53
83000 **TOULON** - CHOCHO'S, 8, rue des Bonnetières - Tél. 04.94.92.73.78
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérome, 14-16, rue Fontvieille Tél. 05.61.23.73.88
37000 **TOURS** - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau Tél. 02.47.64.89.81
10000 **TROYES** - JEUX ET STRATÉGIE, 5, rue Aristide-Briand - Tél. 03.25.73.51.86

EUROPE ET CANADA
BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2734.22.55
CANADA - **MONTREAL,** QUEBEC H2J2L1 - LE VALET DE CŒUR, 4408, ST-DENIS - Tél. 00.1.(514).499.9970
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette Tél. 00.41.22.734.25.76



PLUS DE 50 BOUTIQUES À VOTRE SERVICE

Pour le premier Pro Tour hors des Etats-Unis, soyez au rendez-vous !



MAGIC L'Assemblée®

PRO TOUR DE PARIS

11-13 avril 1997

Au Cirque d' Hiver - Bouglione

Tournois Qualificatifs

12 janvier : Metz
16 février : Rouen
1er mars : Cannes
1er mars : Paris
15 mars : Paris
29 mars : Bordeaux

DECOUVREZ ou redécouvrez un endroit prestigieux, symbole du chic parisien.

AFFRONTEZ des joueurs du monde entier à l'occasion des nombreux tournois annexes.

RENCONTREZ les créateurs du jeu et des artistes Magic de renommée internationale.

OBSERVEZ les meilleurs joueurs mondiaux de Magic jouer pour remporter le Pro Tour.

QUALIFIEZ-VOUS pour disputer le Pro Tour de Paris en participant à l'un des 6 tournois qualificatifs organisés en France.

CONTACTEZ le Customer Service* pour plus d'informations : Tél. : 01.43.96.35.65
3615 WIZARDS (1,29 F la minute)

